NBA LIVE 07 · ENGLISH TRAINING · PASSPORT TO · B-BOY

MEGACONSOLAS

El Corte Inglés

Nº 45 · Octubre 2006 · www.elcorteingles.es

KINGDOM HEARTS II
MUNDO MÁGICO

DEAD RISING
LEÑA AL ZOMBI

LOS SIMS 2: MASCOTAS
REALITY CON ANIMALES

SPLINTER CELL DOUBLE AGENT
DOBLE INFILTRACIÓN



FIFA 2007
VUELVE EL FÚTBOL DE LAS ESTRELLAS

METAL GEAR 3
SUBSISTENCE










18+
www.pegi.info







OCTUBRE 2006



STAFF

Realiza
Estrenos 21 S.L
C/ José Abascal, nº55,
entreplanta izda. 28003 Madrid
Telf: 91 781 89 80 • Fax: 91 577 91 09
e-mail:
megaconsolas@estrenos21.com

Consejero Delegado:
Aureo Ruiz de Villa
Director:
José María Fillol
Redacción:
Gabriel Carmona, Jotacé
Dirección de Arte y Diseño:
Raúl Blázquez
Maquetación:
Daniel Blázquez
Colaboradores:
Chema Antón, David Sanz, Galibo, Hal

Producción:
Jacobo Rufete, José Ángel Bermejo
Publicidad Madrid:
Carlos Viera
Fotomecánica:
Blázquez Bros
Imprime:
Avenida Gráfica
Depósito Legal:
M-43083-2002



Las fechas de lanzamiento indicadas en las fichas técnicas de los videojuegos son las facilitadas por las distribuidoras. Megaconsolas no se responsabiliza de posibles cambios.

FIFA 07 — 08
MULTI

El simulador de fútbol con más galones en terreno consolero eleva el nivel de realismo como si viéramos un partido en televisión.

Splinter Cell Double Agent — 12
MULTI

La veteranía es un grado y Sam Fisher lo hace valer en esta última aventura en la que tiene que enfrentarse... ¡a él mismo!

Kingdom Hearts 2 — 16
PS2

Los personajes más carismáticos de Disney y Square vuelven a unir sus fuerzas en un mágico y épico RPG.

MGS: Subsistence — 22
PS2

La acción y el sigilo made in MGS regresa por sus fueros en una versión especial rebosante de novedades y contenidos extras.

Los Sims 2: Mascotas — 30
PS2

Con la misma divertida dinámica de relacionarse con los demás, llega ahora el turno de hacer lo propio con animales domésticos.

Passport To... — 36
PSP

Decide dónde quieres viajar y no te olvides llevar en tu PSP esta selección de guías interactivas supervisadas por Lonely Planet.



Dead Rising — 50
XBOX 360

Con un bate, una pistola o un tanque, todo vale en este trepidante juego de acción para enfrentarse a la jauría de zombis jamás vista.



Índice ...
... POR JUEGOS

La llave virtual

Ya tenemos fecha definitiva para Wii: 8 de diciembre. Londres fue la ciudad elegida para anunciarlo y allí estuvimos para disfrutar de sus originales prestaciones. Aunque ampliamos la noticia más adelante, no me resisto a mentar lo flipante que es jugar con su mando inalámbrico, el ya famoso Nunchaku. Ya, ya tendréis la oportunidad de sentiros un espadachín o un Nadal o Ferrero cualquiera, "raqueta" en mano, cuando juguéis con ese periférico mágico que se conecta al mando principal. Por no decir de lo sencillito que es navegar por los Wii Channels, unos canales la mar de prácticos para gestionar fotos digitales, conocer el parte meteorológico o incluso realizar compras online. La caña. Y es que lo de Wii tiene mucha tela que cortar. Lo dejamos en un punto y seguido. De pasada mencionaros también otro gran acontecimiento, el X06, evento anual que organizó Microsoft a finales del mes pasado para mostrar las grandes novedades en Xbox 360. Ojo al armamento pesado de su renovado catálogo, abanderado por el esperado y explosivo «Gears of War». Claro que lo que interesa ahora es la más rabiosa actualidad y ésta se presenta en este número de Megaconsolas a bombo y platillo. Por la puerta grande, la de un mundo mágico, entra la segunda parte de «Kingdom Hearts», protagonizado por personajes tan familiares como los de Disney y Final Fantasy. Lo último de las dos grandes franquicias de la infiltración, «Metal Gear Solid» y «Splinter Cell», nos trae la emoción en la sombra. A plena luz o a oscuras, en «Dead Rising» la cuestión será abrirte camino entre cientos de zombis, bajo una mecánica sencilla pero tremendamente adictiva. También, cómo no, "o rey" «FIFA» vuelve otra temporada para sumergirnos en la pasión del fútbol. Y suma y sigue. Muchos y buenos títulos en definitiva que ya nos invitan a eso de "hagan juego señores".

J.M. Fillol



WII YA TIENE FECHA

Wii

Nintendo desvela los detalles del lanzamiento de su nueva consola



En una presentación a bombo y platillo celebrada en Londres, Nintendo ha revelado la fecha de lanzamiento de su nueva consola en Europa: el 8 de diciembre, pocos días después de su lanzamiento en Japón y Estados Unidos. El precio estimado será de 249 euros e incluirá una compilación de juegos deportivos denominada "Wii Sports" para que los usuarios puedan empezar a usar inmediatamente la combinación del mando y el nunchuk y descubrir las posibilidades del juego en movimiento. En el lanzamiento también habrá disponibles mandos adicionales (39 euros), Nunchuks (19 euros) y mandos clásicos (19 euros) para jugar con los juegos tradicionales (precios estimados).

El lanzamiento estará acompañado de unos 20 títulos entre los que se incluyen Wii Play y el esperadísimo «The Legend of Zelda: Twilight Princess», además de títulos de terceros como «Red Steel», «Need for Speed: Carbon», «Tony Hawk's Downhill Jam», «Cars» y «Super Monkey Ball Banana Blitz», entre otros. Durante la presentación, la prensa de todo el mundo tuvo la ocasión de probar muchos de los títulos en preparación con versiones de prueba que causaron un hondo impacto entre todos los asistentes.

El presidente de Nintendo en Japón, el señor Iwata, detalló la visión de su compañía para los videojuegos del mañana y reafirmó su intención de crear juegos accesibles para todo el mundo. Según explicó, el futuro de la industria no pasa solo por



mejorar los gráficos y la potencia de procesamiento, sino hacer evolucionar también la forma en la que los usuarios interaccionan con los videojuegos. También desveló las funciones adicionales de Wii, en forma de canales, que permitirán a los usuarios navegar por Internet, ver fotografías, descargar juegos clásicos o consultar el tiempo en su zona, entre otras cosas.

Wii es una consola revolucionaria que utiliza un mando a distancia para interactuar con los juegos y un mando ergonómico (el "Nunchuk") que incorpora tecnología de sensor de movimiento, y los expertos estiman que su impacto en la industria será tan grande como en de Nintendo DS en las consolas portátiles.





Grandes títulos nos esperan en la nueva consola de Nintendo, como los de la conocidísima saga «Tony Hawk».



Metralla a mansalva para Xbox 360

F.E.A.R.

Vivendi ha confirmado que el shooter de terror «F.E.A.R.» que causó sensación el pasado año en PC será finalmente adaptado a la consola Xbox 360 de Microsoft.

«F.E.A.R.» es un título que combina la acción shooter más avanzada, con sobresalientes efectos especiales e IA de primera línea, con una narrativa de terror y sustos inspirados en las últimas tendencias del cine de horror.

La adaptación del juego para Xbox 360 contará con vibrantes gráficos y texturas en alta definición, aprovechando la potente tecnología de la nueva consola de Microsoft. Entre otras mejoras, se incluye un nuevo modo de acción instantánea que enfrenta al jugador a interminables oleadas de enemigos, como si se tratara de un juego arcade. Además, el arsenal se completará con una nueva arma desarrollada en exclusiva para la versión de consola, aunque por el momento, los desarrolladores la guardan en secreto. El lanzamiento de «F.E.A.R. » está previsto para noviembre de este año.





La tercera entrega de «Virtua Tennis» se estrenará en la nueva consola de Sony.

SMASH EN PS3

La potente tecnología de Playstation 3 dará cobijo a la tercera entrega de «Virtua Tennis», que promete sacar partido a la nueva consola para desplegar los gráficos más realistas y detallados jamás vistos en un juego de tenis hasta la fecha. Gracias a la avanzada capacidad de procesamiento de la nueva consola de Sony, jugadores como Roger Federer, James Blake, Rafael Nadal y Lleyton Hewitt lucirán tan realistas como si los estuvieras en carne y hueso por la televisión. Otros detalles, como el desgaste de la pista a medida que se desarrolla el partido, o las animaciones sensibles al contexto de los tenistas, auguran partidos de un realismo espectacular y tremendamente intuitivos de jugar. Por el momento, la versión vista en el E3 no incorpora la funcionalidad del sensor de movimiento de PS3, pero no se descarta que la versión final no haga uso de dicha característica. El lanzamiento de «Virtua Tennis 3» está previsto para principios-mediados de 2007.



Breves

Peter Jackson con Microsoft

Ojo al dato, porque el acuerdo entre la competencia Microsoft y Peter Jackson podía dar un vuelco radical al concepto de ocio interactivo. La bilateral tuvo lugar en el pasado X06 de Barcelona, y el gurú Peter Molyneux apuntó algunas soluciones de ciencia-ficción pero que, de unos años a esta parte, pueden ser real. Seguiremos informando.

Más cine, please

Hablando de cineastas (o lo que sea), el bueno de Uwe Boll, el llamado "nuevo Ed Wood" no ha escarmentado. De nada ha servido el varapalo de la comunidad críticas a bodrios basados en videojuegos como «House of the Dead» o «Alone in the Dark». El tipo amenaza con «Alone in the Dark 2», dos secuelitas más de «Bloodrayne», «Fear Effect», «Far Cry» y «Hunter: «The Reckoning».

Ganadores Concurso

Concurso Big Brain Academy

Ganadores Lote consola y juego:
1- Julio Hurtado - Madrid.
2- Daniel Terrera - Madrid.

Ganadores Juegos:
1- Miguel Bendrao - Valladolid.
2- Antonio Cruz - Valencia.
3- Nerea Álvarez - Barakaldo (Vizcaya)
4- Laura Sabaté - Barcelona.

TOP TEN VENTAS



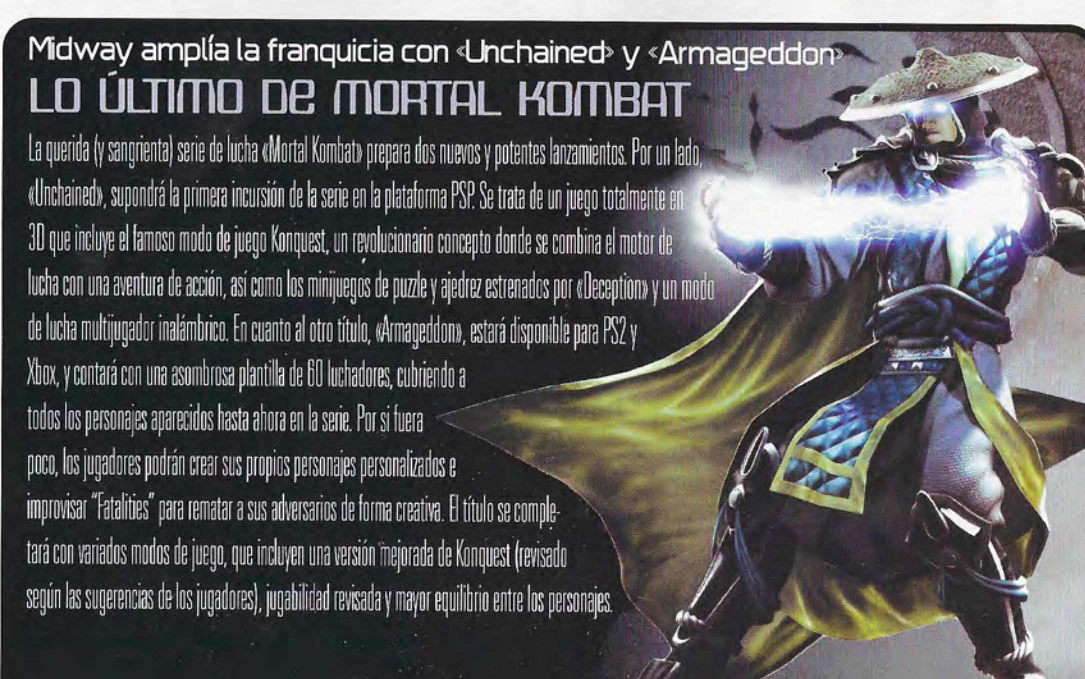
1. Brain Training
DS
2. Animal Crossing
DS
3. Gangs of London
PSP
4. Nintendogs Dálmata
DS
5. New Super Mario Bros
DS
6. Tekken Dark Resurrection
PSP
7. PES 5
PS2
8. Formula 1 2006
PSP
9. FIFA 2006
PS2
10. Lego Star Wars II
PS2



Midway amplía la franquicia con «Unchained» y «Armageddon»

LO ÚLTIMO DE MORTAL KOMBAT

La querida (y sangrienta) serie de lucha «Mortal Kombat» prepara dos nuevos y potentes lanzamientos. Por un lado, «Unchained», supondrá la primera incursión de la serie en la plataforma PSP. Se trata de un juego totalmente en 3D que incluye el famoso modo de juego Konquest, un revolucionario concepto donde se combina el motor de lucha con una aventura de acción, así como los minijuegos de puzle y ajedrez estrenados por «Deception» y un modo de lucha multijugador inalámbrico. En cuanto al otro título, «Armageddon», estará disponible para PS2 y Xbox, y contará con una asombrosa plantilla de 60 luchadores, cubriendo a todos los personajes aparecidos hasta ahora en la serie. Por si fuera poco, los jugadores podrán crear sus propios personajes personalizados e improvisar "Fatalities" para rematar a sus adversarios de forma creativa. El título se completará con variados modos de juego, que incluyen una versión mejorada de Konquest (revisado según las sugerencias de los jugadores), jugabilidad revisada y mayor equilibrio entre los personajes.



FIFA 07

Ficha Técnica

Compañía	EA
Género	Deporte
Lanzamiento	Octubre
Dirigido a ...	+ 3 años
Cibercontacto	http://fifa07.ea.com

Valoración

Gráficos	■■■■■□
Jugabilidad	■■■■■□
Sonido/FX	■■■■□□
Originalidad	■■■□□□

Ruge la marabunta

▸ Tanta (o más) importancia que el elemento gráfico lo tiene el sonoro. No solo por la precisión y hasta emoción en los "sonidos del silencio" en el césped (desde un hachazo a un exabrupto del míster), sino también en las gradas. Mención aparte merece la sensacional banda sonora, una gramola con una cuarentena de éxitos de más de veinte países, para que quede clara la cosa global. Figuras como The Feeling, Shiny Toy Guns, Keane, Muse o nuestro Carlos Jean se unen a otros sones más exóticos, como Angélique Kidjo, de Benin, o Trash Inc, del Líbano. Oreja al parche.

Vuelve su majestad el balón. Y esta vez con más fuerza que nunca, con un motor gráfico musculoso, mayor IA y hasta ligas interactivas. Hasta Aragonés se llevaría un alegrón.

Sí señor, ya estamos otra vez jo...robando con la pelota. Y que sea por mucho tiempo, qué diantres. Sobre todo cuando presenta novedades tan jugosas como las de esta edición, quizá espoleados por la sustanciosa inversión que EA ha realizado con el nuevo motor gráfico. Ya se sabe que quien algo quiere, algo le cuesta. El caso es que el desembolso ha merecido la pena, así como los dos años de desarrollo de esta versión, ya que la redefinición de movimientos y habilidades personalizadas en sorprendente. "Vamos, si todos los años es lo mismo. Que ya nos conocemos", puede pensar algún "fifaescéptico". Pero no, ahora parece que la cosa es seria, tal vez porque la nave nodriza ya ha calibrado sus posibilidades, se ha dado cuenta de que las pachanguitas mundialistas no interesan ni virtualmente y que el fútbol tiene que hablar anglosajón y no nipón. Y tal puñetazo en la mesa se ha hecho notar a base de bien. Empecemos con los datos: más de medio millar de equipos representados con sus equipaciones oficiales y alternativas correspondientes, en un total de 27 ligas para 20 naciones diferentes. Pero no todo van a ser estadísticas, ya que lo mejor suele ser lo que no se toca: por ejemplo, la nueva IA aplicada a los once jugadores sobre la cancha, que nos permite tomar las mejores decisiones y buscar espacios y desmarques como si fuéramos los "naranjitos" de Cruyff. Y ojo que el incremento neuronal también va dirigido al portero, ese eterno olvidado, ya que su capacidad de reacción y su catálogo de movimientos será mucho mayor. Hablando de personalizaciones, hay que hacer un alto en el camino para hablar de la "biomecánica", que no es una novela de Asimov pero casi: esto es, cada futbolista tiene su propio "pack" tecnológico pegado a la chepa, y todos sus atributos individuales, animaciones y detalles quedarán perfectamente expresados en el juego. Pero como el auténtico protagonista del tema es el esférico, también para él hay medicina: por primera vez será un "ente" independiente, con su propia física y una jugabilidad a veces impredecible. Se acabaron las jugadas telegrafiadas y el sota, caballo y rey. Y es que decir «FIFA» es decir arcade, decir espectáculo. Un punto especialmente crucial para hacer hincapié, tanto en la emoción destilada en las gradas (habrá más cánticos que en el repertorio del Orfeón Donostiarra), como en el grado de frustración o gloria según metamos un 3-0 en el Nou Camp jugando con los merengues, por ejemplo. That's entertainment, en fin. Además, otro de los modos de juego cruciales, el manager, se ve mejorado al contar con un sistema monetario propio y una IA de los mánagers rivales más puñetera. En fin, ¿qué más se puede pedir? Que ganemos la Eurocopa, sí. Graciosillos.



Guía de juego

Las mejoras y vitaminas aplicadas al motor gráfico del «FIFA 07» afectan también al clásico sistema de juego de la saga. Por ejemplo, aquí tendremos tres tipos de disparo perfectamente diferenciados: el chut normal, el colocado (apretando también el L2) y la vaselina (con L1). Eso, aparte de voleas y cabezazos. Eso sí, antes de armar la pierna, hay que tener en cuenta algunos componentes anímicos del jugador, tales como su estado físico, la posición de la defensa o el tiempo de ejecución adecuado (para hacer un buen tiro colocado hay que tener verdadera habilidad de tirador o acabarás ejecutando un churro con pólvora mojada). Y, aunque parezca una perogrullada, ten muy en cuenta el pie bueno del futbolista: no encarar la portería en la dirección correcta hace más difícil el chute, así que si eres zurdo y golpeas desde la izquierda de la portería, el efecto será letal. También los remates de cabeza tienen su truco: mejor quedarse quieto a esperarlo, aunque la potencia sea menor. Ah, y como viene siendo costumbre, de regates fantásticos, poco. Mejor el juego en equipo, que mira lo que les pasó a los cariocas y su "jogo" más bonito que un San Luis...









Carrusel completo

Quizá la novedad más interesante de esta edición sea la presencia de las llamadas "Ligas interactivas", que nos permite evolucionar de la mano de las temporadas reales en los torneos ingleses, alemanes, franceses y hasta mejicanos. Todo, gracias a un entramado online que también nos permite seguir, en plan "minuto y resultado", las evoluciones de los partidos en tiempo real mediante "post-it" de noticias. Vamos, un carrusel con todos sus caballitos al trote.

PS2/XBOX 360

NBA Live 07

Aunque estos chicos no sean de oro como los nuestros, tampoco hay que olvidarse de que en Estados Unidos no se juega mal baloncesto del todo (exceptuando Rucker Park, claro). Por ello, y ahora en serio, ya tenemos en la pintura la última parte de la franquicia basketbolera por excelencia (al menos, en cuanto a popularidad, no nos engañemos). Como siempre en estos casos, menos en algunas ediciones memorables, como la antepenúltima con su concurso de mates, las variaciones y novedades son más bien ajustes, perfeccionamientos y detalles que pulir del año. Para bien o para mal, el esqueleto es el que reluce. Así, EA ha hecho hincapié esta temporada en la joya de su corona: el control "freestyle", con el que podremos personalizar los movimientos y estilos de ataque y defensa a cada crack. Algo ya presente la temporada anterior (esas divisiones High Flyer, Shooter, Scorer, Playmaker o Bloker), pero que aquí se eleva a un nuevo nivel, principalmente en los "atributos aéreos". Es decir, en esta edición habrá menos gravedad que nunca, y los mates, bandejas y alley-oops brillarán con luz propia. Otra buena ración viene, precisamente, de la acera de la competencia, concretamente del «NBA 2K», puesto que se ha "fichado" al canal ESPN que franquiciaba tal título, contando así con una oferta de noticias, estadísticas y datos durante el partido sin precedentes. Una gran idea, sí señor. Si a esto le añadimos unas licencias rabiosamente actualizadas, una tajada histórica y retro bien servida, un fin de semana de las estrellas cada vez más vibrante y un sentido del espectáculo campanillero, está claro: este invierno estarán las estanterías más pobladas de «NBA Live» que la barba de Gasol de pelos.

Valoración

Gráficos	■■■■■□
Jugabilidad	■■■■□□
Sonido/FX	■■■■□□
Originalidad	■■■□□□

Ficha Técnica

Compañía	EA
Género	Deporte
Lanzamiento	Octubre
Dirigido a ...	+ 3 años
Cibercontacto	http://nbalive07.com









Orgullo dinástico

Últimamente uno de los modos más mimados y valorados por el jugón es el Dinastía, que en esta temporada ofrece muchas más opciones de franquicia y customización que nunca, no solo considerando valores deportivos, "drafteros" y monetarios como suele ser habitual, sino también calibrando las opciones de liderazgo, veteranía (no es lo mismo un rookie que un agente libre treintañero), química en el campo y otros componentes psicológicos, de esos que no salen en las estadísticas pero son de vital importancia. Y ojo que también los entrenadores están sometidos a tales baremos, así que se acabó el catenaccio inmisericorde. Eso esperamos...

A FONDO A FONDO A FONDO


MERCURY MELTDOWN
-Nuevo estilo de gráficos
-Más de 160 nuevos niveles
-Nuevo Modo Wi-Fi para partidas multijugador
-Modo Tutorial
-Posibilidad de descargarse contenidos
-Laboratorios ocultos y diferentes juegos para desbloquear
¡PREPARA TU MENTE!
NEOGEO BATTLECOLISEUM
NOVIEMBRE 2006
EL MUNDO NEOGEO ESTÁ EN TUS MANOS.
NEOWAVE THE KING OF FIGHTERS
PlayStation 2
PSP
IGNITION
Virgin PLAY

SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

Vuelve uno de los agentes más conocidos en el mundo del videojuego. Esta vez, Sam Fisher se enfrenta a su peor enemigo. Él mismo.

Hace ya varios años que «Splinter Cell» forma parte del vox-populi de cualquier aficionado al videojuego. Aquella primera entrega para Xbox posteriormente adaptada consiguió hacerse hueco rapidamente en el panorama gracias a un trabajado motor gráfico y una jugabilidad muy ajustada. Desde entonces, la saga ha mantenido esas premisas, haciendo hincapié tanto en el apartado visual como en la importancia de la precisión con la que movernos en un juego de infiltración. «Splinter Cell» nunca falta a su cita Otoñál, y por tercer año consecutivo, encontramos una nueva aventura de este particular espía. Tras «Pandora Tomorrow» y «Chaos Theory», llega «Double Agent». Sam se verá envuelto en una serie de altercados en los que, para salvar su vida y mantener la integridad de la organización secreta NSA, deberá trabajar en cubierto para la terrorista JBA. Como decíamos al principio de este análisis, Fisher se enfrente a su peor enemigo. Si el NSA descubre que recibe directrices terroristas, acabarán con su vida de inmediato, y viceversa. Cualquier sospecha que despierte dentro de la JBA que sigue colaborando con el servicio secreto supondrá su inmediata ejecución. Este equilibrio entre el bien y el mal propiciará situaciones realmente interesantes y un guión muy elaborado que enhebra perfectamente todo el hilo argumental. Preferimos dejar los detalles de lado para que sea el propio jugador que los descubra. En uno de los primeros niveles, debemos hacer creer a ambos bandos que estamos haciendo nuestro trabajo. Desde el servicio

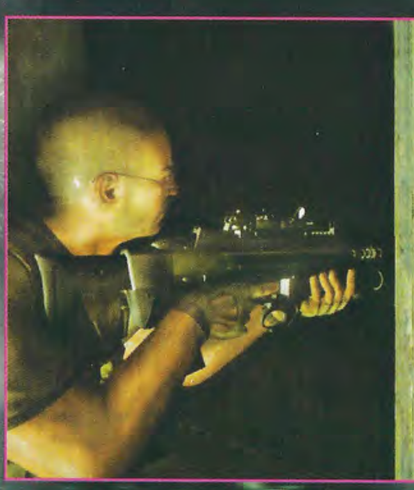
No pesan los años sino los kilos

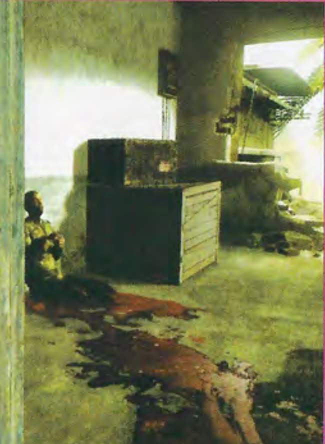
La imagen de Sam Fisher ha evolucionado con el paso del tiempo, y en esta nueva entrega lo veremos más maduro y con unos kilitos de más. Sin embargo, esta nueva complexión no le impedirá en ningún momento ejecutar sus clásicos movimientos de infiltración y sabotaje. Camuflarse entre las sombras, trepar muros casi impracticables, caminar sobre un cable de alta tensión, descolgarnos de tuberías o salientes... Cualquier maniobra vale con el único fin de no ser descubiertos. Y como novedad, Sam Fisher irá adquiriendo nuevas habilidades en función de la facción para la que más trabajemos a lo largo del juego. Aprender los movimientos del enemigo desde el lado opuesto permite mejorar las habilidades para hacer el bien o el mal.

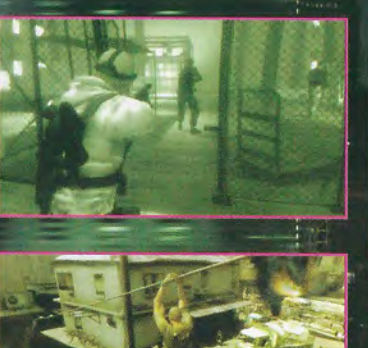




secreto nos mandan la misión de mantener la seguridad de un crucero, mientras que el grupo terrorista nos obliga a sabotear la operación y destruir el barco. ¿Cómo mantener a todos contentos? En esta ocasión destrozar el barco contentará a los terroristas, pero para que la maniobra no parezca un fracaso para el NSA, previamente debemos salvaguardar la vida de los miles de pasajeros, evitando así levantar sospechas dentro del servicio secreto. Ambos creerán que hemos cumplido, en mayor o menor medida, nuestro trabajo. Este tipo de situaciones crea un juicio mental constante que no acaba de definir la barrera entre el bien y el mal. Si no cumplimos la misión de matar a un terrorista escondido en China, el NSA sospechará que no hemos hecho correctamente nuestro trabajo, pero si la JBA descubre que somos el asesino, la muerte está garantizada. ¿Qué fin persigue Sam Fisher? ¿Desmontar una organización secreta corrupta o acabar desde dentro con el terrorismo? «Double Agent» demuestra que a Splinter Cell todavía le queda mucha vida por delante, que mantiene el espíritu original añadiendo nuevos elementos entrega tras entrega. Con una quinta parte ya anunciada, el futuro del género de infiltración sigue vivito y coleando.









El ataque por sorpresa sigue siendo la tarjeta de visita de Sam Fisher.

Valoración

Gráficos
■■■■■□

Jugabilidad
■■■■□□

Sonido/FX
■■■■□□

Originalidad
■■■□□□

Ficha Técnica

Compañía
Ubisoft

Género
Infiltración

Lanzamiento
Octubre

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
www.splintercell.es
.ubi.com

Salto generación

Por primera vez, UbiSoft se enfrenta a la tarea de sacar un «Splinter Cell» a medio camino entre la vieja y nueva generación, y pasa la prueba con nota. Un excelente motor gráfico lleva al máximo las capacidades de PlayStation 2 y muestra a su vez de lo que es capaz la next-gen en Xbox 360, mejorando visualmente anteriores juegos como «G.R.A.W.», también firmado por el propio Tom Clancy. Destacar el detalle de la cara de Fisher y sus movimientos faciles y sobre todo el excelente empleo de la luz en la consola de Microsoft, con un uso soberbio del HDR, una técnica de iluminación dinámica que dota al juego de un fotorealismo a la altura de las circunstancias.

Guía de juego

A estas alturas quien más o quien menos habrá probado alguna vez cualquiera de los títulos de «Splinter Cell». Para este nuevo «Double Agent» se mantienen los controles habituales, que permiten movimientos cortos y precisos propios de un agente secreto. Encontramos novedades claras en las armas disponibles. A lo largo del juego obtendremos updates para nuestro arsenal que mejorarán considerablemente las cualidades iniciales del arma en cuestión, haciéndolas más poderosas o precisas. No debemos dejar de lado el modo multijugador. Espías y mercenarios se enfrentan en un constante juego del gato y el ratón. Los mercenarios Upsilon deben mantener a salvo la base que salvaguarda una importante información mientras que los espías hacen lo propio para infiltrarse en territorio enemigo sin ser descubiertos, pues no disponen de armas de fuego potente para hacer frente al poderoso arsenal Upsilon. El objetivo es situarnos a pocos metros de un ordenador central y con un sistema inalámbrico permanecer 30 segundos inmóvil y sin ser vistos para descargarnos la información necesaria e iniciar la huida. En este terreno, Xbox 360 demuestra ser una máquina claramente orientada al juego online, dándole una clara ventaja respecto a la versión para PlayStation 2.

PS2/XBOX 360

SAMURAI WARRIORS 2

¿Que te encanta el aroma del metro en hora punta por la mañana?
Desde luego, hay gente pa tó, pero si es así, no lo dudes: lo tuyo son las multitudes peleonas. Lo tuyo y lo de mucha gente, comprobando el boom fanático de la serie «Dinasty Warriors» o, incluso, la presencia de «Ninety-Nine Nights» como el juego estrella de la reentré otoñal de la Xbox360. Pero no nos movamos de la saga primigenia, en este caso con la secuela de su «proyecto alternativo» llamado «Samurai Warriors», cuya novedad básica era cambiar a chinos por japoneses (que no son iguales, ni mucho menos). Dicho esto no como una crítica, ya que las mejoras respecto a la saga original fueron de relumbrón, con gran éxito de público y crítica (fue uno de los mejores de la revista Famitsu). Y ahora llega a galope su cantada secuela, que sigue la línea argumental post-Nobunaga, centrándose en la épica batalla de Sekigahara, donde se acentuarán los lazos de amor y odio entre los personajes, tal como comprobamos en las historias introductorias de cada prota (algunas, muy hermosas y floridas en plan «El último samurái»). Hablando de personajes, aquí la nómina se dispara hasta los 25, con viejos conocidos como Sanada Yukinama, Maeda Keiji o Hattori Hanzou nada menos, y nuevos fichajes como Tokugawa Ieyasu o Fuuma Kotarou. Y dado que el mecanismo del juego sigue inalterable (batallas en campo abierto, con 30 escenarios amplísimos), el esfuerzo gráfico, de profundidad y de animación es enorme. Sobre todo, cuando atacamos a caballo, ciertamente espectacular y que tampoco nos condiciona los ataques especiales ad hoc pulsando R1 y luego cuadrado o triángulo. Pues eso, vivan las masas sociales y con kimono guerrero.

Menús del día

▶ Aunque el modo de juego estrella es el Musou o Historia, donde se aprecia el portento de este juego, también tenemos otras posibilidades jugonas con mucha miga. Por ejemplo, el novedoso Survival Infinite Castle» donde podremos luchar en pantallas contra tantos enemigos como podamos con una sola barra de vida, el Modo Galería para descubrir el perfil y el arte de cada personaje o, en fin, un modo tablero para poder llevar a cabo nuestras batallitas cómodamente de oca a oca y tiro porque me toca. Que a veces conviene descansar las articulaciones.

De China a Japón, pero siempre dentro del ambiente medieval, la saga sigue ofreciendo un campo de batalla espectacular.



Ficha Técnica

Compañía
Virgin

Género
Acción

Lanzamiento
Octubre

Dirigido a ...
+ 7 años

Cibercon...
www.koei.co.uk/launch/samurai_warriors2/



Valoración

Gráficos
■■■■■□

Jugabilidad
■■■■□□

...nido/FX
■■■■□□

Originalidad
■■■□□□

PS2

KINGDOM HEARTS 2



Vuelve el alucinante mundo a pachas de Disney y «Final Fantasy». Muchos más personajes, territorios más amplios y más magias que nunca. A disfrutar de los dibus etiqueta negra.

Ah, la magia. Esa quimera irreprochable y a menudo inalcanzable. ¿Recordáis cuando descubrimos en las máquinas recreativas esa maravilla llamada «Dragon's Lair»? ¿O cuando avanzábamos en la Play las fases de «Final Fantasy VII»? Qué tiempos. Seguramente, la última ocasión en que nos reencontramos con ese suave toque entre las manos fue con esa increíble fusión entre el mundo colorín de Disney y el manga sofisticado de Squaresoft que respondía al sugerente título de «Kingdom Hearts». Por supuesto, el shock fue inmediato y, pese a algunos fallitos gráficos o errores garrafales shooters, la crítica se rindió a sus encantos y seis millones de usuarios pasaron por caja. Desde luego, la secuela estaba más cantada que una saeta, pero, por si las moscas, se sacaron de la chistera un episodio-bisagra para GBA llamado «Chain of Memories» que, pese a mantener el nivel, sabía a aperitivo de ahumados. Pues aquí llega el plato fuerte, aunque en Japón lo lleven jugando desde el pasado día de los inocentes, y en USA desde primavera. Spain is different. Lo que importa es que el gurú Tesuya Nomura ha parido un señor juego que, siguiendo pasito a pasito el camino de baldosas amarillas ya trazado, da varios pasos de gigante respecto a su predecesor.

Gráficos de dulce

Sin duda, el apartado más "amazing" de la franquicia siempre ha sido el gráfico: un derroche de creatividad al servicio de algunos de los escenarios más imaginarios y legendarios de nuestra memoria. Ahora, el viaje al macro-parque temático se amplía con más polígonos, más efectos de luz y, sobre todo, unas animaciones calcadas a las de la gran pantalla. Destacan dos mundos: el de Piratas del Caribe (¿tendrá que ver con el estreno ad hoc?), amangado y con Sparrow (al que no le dobla Depp) en su salsa histriónica; y las Tierras del Clan, donde el Rey León y su tropa lucen maravillosamente en esas sabanas recién limpias.

Valoración

Gráficos: 5/6

Jugabilidad: 5/6

Sonido/FX: 4/6

Originalidad: 3/6

A FONDO A FONDO A FONDO















Ficha Técnica

Compañía
Disney/Square Enix

Género
Aventura/Ación

Lanzamiento
Septiembre

Dirigido a ...
+ 12 años

Cibercontacto
www.kingdomhearts2.eu.com

Dale al turbo

▸ Para eludir por la tangente los problemas de "lentitud" que se solían achacar a la primera parte tenemos, por una parte, la nave Gummi y, por otra, el nuevo sistema de turbos. En el primer caso, el vehículo de Sora iba a pedales, obligándonos a superar tediosas fases "mata-mata" en el juego original. Ahora funciona como la seda, con muchos disparaderos, giros de cámara y diversión casi feriante. En cuanto a los Turbos, o "Drives", también le dan vidilla al asunto, además de zumbar a los jefes finales gracias a las habilidades y poderes especiales que nos proporcionan una vez tengamos la barra de poder al máximo. Caña.

Animada historia

Empecemos por la historia (tras una introducción cantarina pero deliciosa de varios minutos), que arranca justo donde terminó «Chain of Memories», con Naminé recluyendo a Sora en una cápsula temporal y nosotros tomando el rol del rubiales «BHK», a quien le asaltan extraños sueños donde se aparecen Sora, Donald, Goofy, Riku y Kairi, además de saber manejar la «Llave Espada» como Pedro por su casa, zumbando a los Sincorazón y a algunos villanos nuevos como los Nadies y los Unknown. Ahí arranca la aventura, desde Villa Crepúsculo a los diversos mundos que nos esperan. Y justamente en ese punto nos encontramos con la auténtica magia del juego: los escenarios, fuente de mil rumores y especulaciones en vano porque, al final se ha optado por edificar en parcela conocida (que está por las nubes el suelo), ampliando a conciencia los cimientos. Así, tenemos a Ciudad Halloween con una Ciudad de Navidad para rescatar a Santa Clavos de los Oogie Boogie, a la Atlántica convertida en una sala de baile, al Olimpo con el doble de extensión y una Hydra malencarada esperándonos. Eso, sin contar al Bosque de los 100 Acres, con múltiples minijuegos, a la Tierra de los Dragones, al galeón de Piratas del Caribe, el ahora tranquilito Bastión Hueco... un total de 16 escenarios prodigiosos donde conoceremos a nuevos personajes como Tío Gilito, Stitch, Chicken Little y cien más con los que, además, podremos reemplazar a Donald o Goody (incluso en combate con la opción «Party»). Si añadimos más fluidez y agilidad en las batallas, con el Blanco Fijo mantenido, una feliz remodelación de la vetusta cámara de la primera parte y una banda sonora made in Yoko Shinomura, ya tenemos juego fetén para finiquitar la PS2 en el RPG fantastique. Toma toque mágico de bigotes.

Guía de juego

Dentro del respeto absoluto al sistema de juego de la primera parte, hay que valorar las novedades introducidas en el pad, sobre todo el control de Sora con el triángulo, que nos permite abrir cofres, hablar o realizar acciones especiales. Además, en plena batalla será clave para los ataques especiales o los célebres y útiles Quick Time Events (QTE) ya vistos en «God of War». Por cierto, hay que señalar que las magias han experimentado un subidón de lo más interesante, tanto por su acceso directo como por el número disponible (véanse las de Espejo o Magnetismo, a unir a las clásicas Piro, Electro, Hielo o Cura). Así que ojo a la barra azul de la esquina inferior derecha. De postre, las carismáticas invocaciones también han regresado, con número reducido (de seis a cuatro), pero con mayor profundidad de campo, sobre todo las concernientes a Chicken Little, Genio, Stitch y Peter Pan, con cuatro o cinco ataques por barba (ojo a las pelotas de béisbol que se gasta el pollito). También existen numerosos territorios ocultos, niveles escondidos y gadgets en la chistera, que se irán abriendo según exploremos del todo los escenarios (no se puede hablar de trucos estrictamente). Así que un consejo: a disfrutar de paisaje y a no dejar piedra sin remover.



B-BOY

La calle sigue siendo tuya, jugón. Aunque hay bastante competencia (que si «Gangs of London», que si el nuevo «GTA», que si «Saints Row»...), la verdad. Así que, para marcar territorio comanche, lo mejor es ser un perfecto "B-Boy". ¿Mandeee? Sí, hombre, "b-boy", uno de los "cuatro pilares del hip-hop", según los enterados. Ojito con pasarse un pelo porque, ahí donde le veis, el cotarro tiene ya una década, ya que precisamente en el marco del décimo aniversario del campeonato de B-Boys en Londres se dio a conocer este juego. Y si salió ileso ante tanto breaker, popper, locker y otras razas de noche es que el título merece la pena. Resumiendo: evidentemente, el principal atractivo y núcleo de la historia es darle al micro, pero aparte también tendrás que entrar en acción de la buena, desde librar batallas callejeras hasta controlar los campeonatos mundiales. Para ello deberás aprender, desarrollar y controlar más de 800 movimientos reales, adquirir un estilo propio, infundir respeto y competir alrededor del mundo, visitando 21 escenarios distintos. Dos modos de juego son los principales: por un lado el «livin'-da life» (carrera, vamos, donde tendremos que atender a los retos propuestos en la «mesa de avisos») y por otro el "B-Boy Jam", el más arcade que nos permite controlar libremente a los bailongos más célebres con 10 modos de dificultad tales como uno contra uno o dos contra dos en más de 20 escenarios más chulos que un ocho. Y ojo porque más de 40 "b-boys" rivales están esperando con el cuchillo entre los dientes (a veces, literal). Pues eso, otro jarabe de ghetto con mucho reconstituyente y más hierro que las lentejas. ¿Quién teme al karaoke feroz?


La competencia en las calles por quién baila mejor es de lo más reñida.

Gramola malota

Por supuesto, uno de los atractivo principales del juego es su "tocata", muy impregnada del mundillo afro en el que se basa el argumento. Hasta 40 principales del universo b-boy se dan cita con lo mejor de su repertorio, incluidos Kamel, Ivan "The Urban Action Figure", Crumbs, Hong10, Lillou y Mouse, entre otras leyendas del micro. Además, podremos crear nuestro propio b-boy inspirándonos en los veteranos y personalizar su breaker. Lo dicho, un festín de remix, scratches, toprock, power move y freezes. Por cierto, me voy al diccionario de cabeza.



Hasta 40 temas del universo b-boy para animar la acción.

Valoración

Gráficos: 4/6
Jugabilidad: 4/6
Sonido/FX: 5/6
Originalidad: 3/6

Ficha Técnica

Compañía
Sony
Género
Musical
Lanzamiento
Octubre
Dirigido a ...
+ 12 años
Cibercontacto
www.es.playstation.com

PSP
PlayStation®Portable

PlayStation®2

¿SERÁS CAPAZ DE CONQUISTAR LOS CIELOS?

Primero tendrás que conquistar tus propios miedos. Cuando lo consigas, podrás derribar violentos cazas con dos jugadores en PlayStation®2 y hasta cuatro jugadores en PSP®, pilotando uno de los 30 aviones auténticos en los dos nuevos capítulos de las épicas series de Ace Combat. Conquista los cielos antes de que ellos te conquisten a ti.

acecombatgame.com













Próximamente también en PSP®

PS2

DEVIL MAY CRY 3
DANTE'S AWAKENING SPECIAL EDITION

Como ya sabemos, parafraseando al recordado Joaquín Jordá, Dante no es únicamente severo.

Por algo tiene un hermanito gemelo que ríete de los Matamoros con o sin muro de la vergüenza. El caso es que Virgil ya tenía ganas de marcha en exclusiva, por lo que Capcom ha tenido la idea de ponerle una edición especial de su última entrega en bandeja. Vamos, un perfecto aperitivo a la espera de que la anhelada cuarta parte desembarque por estos lares en la PS3. Con sus pros y sus contras, como veremos. Porque, en esencia, el argumento de este título está calcadito al de su antecesor-inspirador: esto es, una precuelita en la que vemos a Dante venciendo a su hermano y despachando, recién instalado en su nueva oficina, una extraña visita de un misterioso hombre que le lleva un mensaje de Virgil, al que creía desaparecido. Pues aquí está el "fratello" perdido, al que contemplamos en todo su esplendor con una intro tanto o más espectacular que la anterior. Pero cuando empieza el "tomate" comprobamos las diferencias reconciliables: ahora, Virgil nos da la posibilidad de tener dos nuevas armas, la katana que corta por lo sano a base de bien, y el "Filo de Fuerza", un cuerpo a cuerpo que queda algo lastrado por los limitados movimientos cuerpo a cuerpo de nuestro héroe. Y eso que los combos sí que lucen a base de bien, aéreos, en movimiento eléctrico y con enorme intensidad ante los jefes finales que se cruzarán con nosotros. Además, el nivel de dificultad se ha rebajado con gaseosa, por lo que será más sencillo disfrutar de la estética brutal del juego. Un modo survival extra y un precio baratillo son otros de sus alicientes.



Ficha Técnica

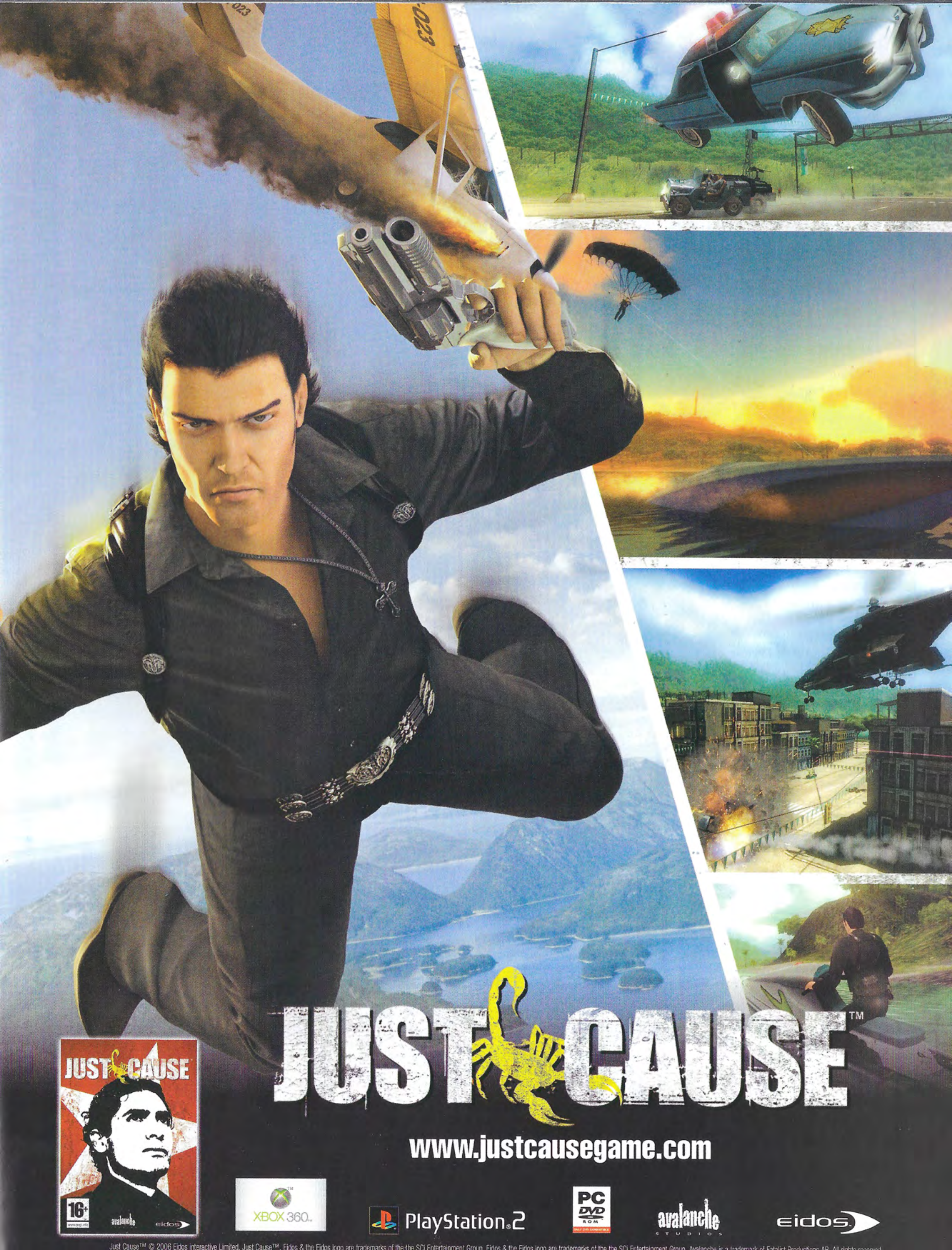
Compañía	Capcom
Género	Acción
Lanzamiento	Septiembre
Dirigido a ...	+ 12 años
Cibercontacto	www.capcom-europe.com

Valoración

Gráficos	5/6
Jugabilidad	4/6
Sonido/FX	3/6
Originalidad	3/6

La importancia de llamarse Dante

▸ O, lo que es lo mismo, la medianía de llamarse Virgil. Porque desplazar al héroe cuyo nombre figura en la memoria colectiva de todos los jugones tiene bemoles, ¿no? Así, careceremos de casi todas las armas de fuego y demoniacas de Dante, aunque sus movimientos serán más amplios. Aparte, Virgil le gusta más "rockanrrollear", así que los combates son más vistosos, aunque sencillos. Ah, y por fin podremos "patear" al bufón diabólico de la primera entrega, con las ganas que le teníamos. De todas formas, es un pedazo de juego.



JUST CAUSE™
www.justcausegame.com
JUST CAUSE
16+
avalanche
eidos
XBOX 360
PlayStation 2
PC DVD ROM
avalanche STUDIOS
eidos

PS2

METAL GEAR SOLID 3 SUBSISTENCE

Vuelve a la aventura made in «Metal Gear Solid», ahora de la mano de Big Boss, el padre biológico de Solid Snake.

La historia de «Metal Gear» es una de las más prolíficas y respetadas de todos los tiempos. Snake, el agente de misterioso pasado y arrebatadora personalidad, se ha infiltrado en multitud de sistemas a lo largo de su existencia, pero sin duda ha sido PlayStation 2 la más afortunada a la hora de contar con sus aventuras. Su última aparición, en Marzo de 2005, se consagró por crítica y público como la mejor entrega hasta la fecha, exprimiendo los circuitos de la estrella negra de Sony. Tras la promesa de Hideo Kojima, el director, de que no habría una ampliación al estilo Substance, la noticia de este Subsistence nos pilló por sorpresa a principios de 2006. Pero, ¿merece la pena volver a pagar por Solid Snake? Para quien no conozca la historia, decir que «MGS3» cuenta los inicios en el espionaje de Big Boss, el padre biológico de Solid Snake (protagonista de las anteriores entregas). Ambientado en la época de la guerra fría, el entonces conocido como Naked Snake tendrá que atra-



Ficha Técnica

Compañía
Konami

Género
Aventura/ Infiltración

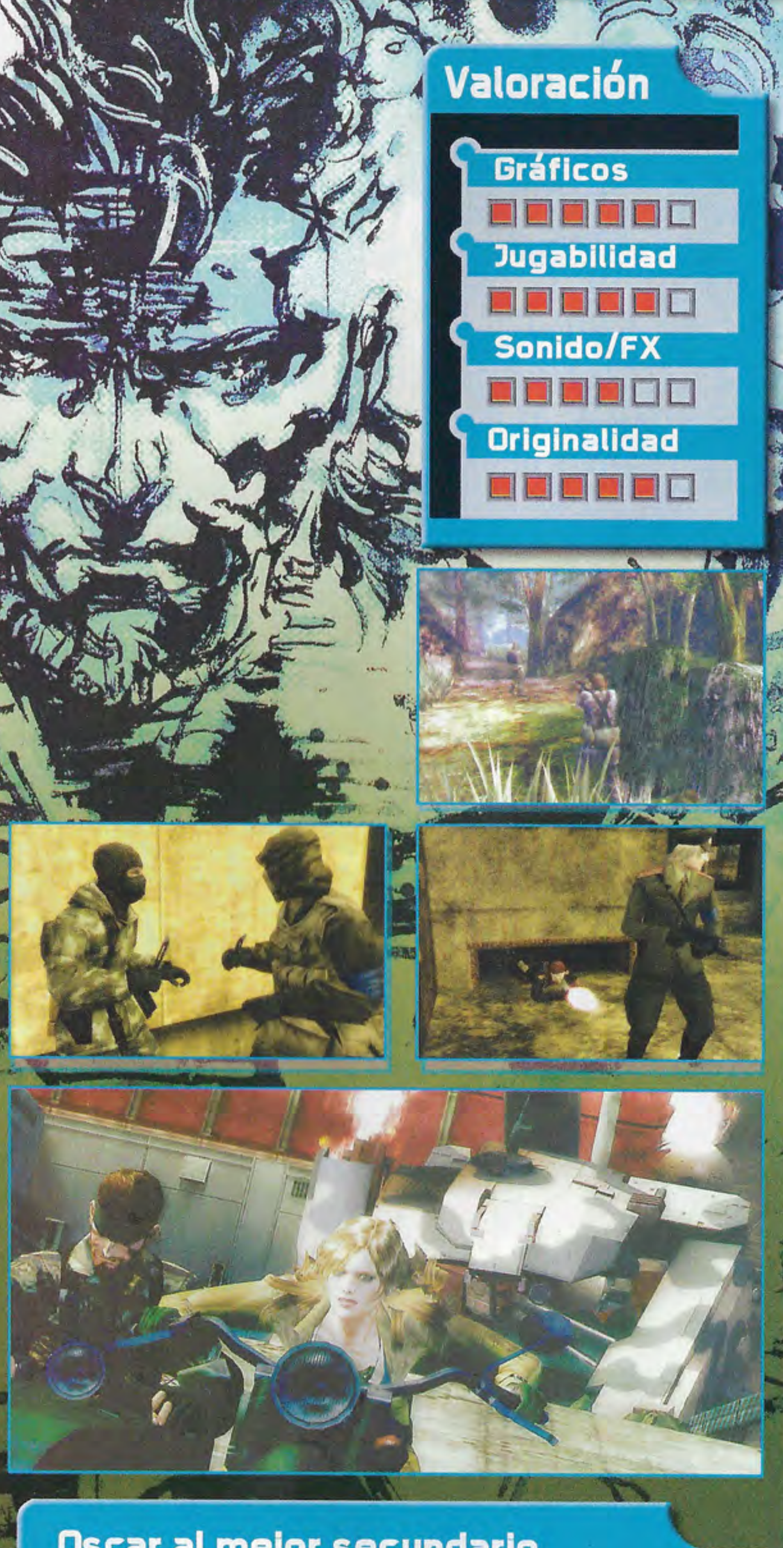
Lanzamiento
Octubre

Dirigido a ...
+ 18 años

Cibercontacto
www.konami.jp/gs/game/mgs3_sub/es/index.html

Aquellos maravillosos 8 bits

▸ De los tres discos que consta «Subsistence», el más apreciado por los nostálgicos será el segundo (Persistence), que incluye el modo online y los dos primeros títulos de la saga, fechados en 1987 y 1988. Conversiones píxel-perfect de los juegos que comenzaron la leyenda, y sobre todo perfectamente traducidos al castellano. Y por primera vez en la serie, 5 modos en red para echarse unas partidas antológicas entre hasta ocho participantes. Deathmatch y persecución serán sin duda las estrellas del pack, controlando a diferentes soldados de las tropas rusas. Por si esto fuera poco, el tercer disco tiene un montaje de más de tres horas en el que podemos ver tranquilamente todos las escenas importantes del juego.



Valoración

Gráficos

Jugabilidad

Sonido/FX

Originalidad

vesar la estepa rusa para llegar a un laboratorio secreto donde se encuentra el doctor Sokolov, un brillante científico que quiere desertar a los Estados Unidos y el responsable del desarrollo del Shagohod, el primer Metal Gear construido. Durante el transcurso de la aventura descubrirá traiciones, aliados e innumerables giros de guión dignos de John Le Carré, redondeando la mejor historia de la saga.

Grandes novedades

La mayor novedad respecto al anterior es la inclusión de una cámara libre en 3D al estilo «Splinter Cell». La vista isométrica-cenital típica de la saga se moderniza, permitiendo la infiltración de una manera más lógica y sencilla. Los apartados técnicos no tienen ninguna mejora, pero el título sigue siendo uno de los estandartes de la consola en gráficos, sonido y composición musical. Las caras más expresivas que han pasado por PlayStation 2 están en «Subsistence», así como las mejores texturas, niebla volumétrica, explosiones, iluminación y hasta captura de movimiento, por no hablar de las emocionantes secuencias cinemáticas. Mucho más que para acompañar tenemos la magnífica banda sonora, del maestro Harry Gregson-Williams, que retoma temas clásicos y su absoluto dominio de los sintetizadores en remezclas y nuevas composiciones que permanecerán durante años en nuestros tímpanos. Efectos de sonido y voces – en inglés – mantienen el nivel del resto del conjunto.

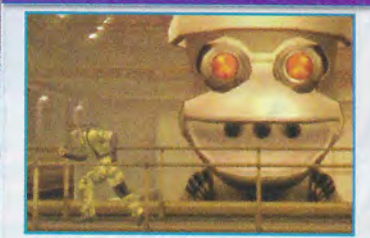
En definitiva, lo que ya era una joya entra en la auténtica leyenda. Si no lo tenías, ha llegado tu oportunidad, y si ya estaba en tu colección, los extras incluidos en los 3 DVD de los que consta como modo online, inserción de los títulos de MSX y la película de tres horas y pico ya valen lo que cuesta.

Una lástima que no fuese «Subsistence» la primera versión en ponerse a la venta...

Oscar al mejor secundario

Después de algunos personajes soseras en «Sons of Liberty» (¿a quién se le ocurrió Fatman?), ni uno sólo de los que aparecen en MGS3 tiene desperdicio. La embaucadora Eva, los miembros de la unidad Cobra, el comandante Volgin y especialmente The Boss pugnan duramente por un hueco en la historia, haciendo frente al indiscutible protagonista. La perfecta representación de los estados de ánimo en las caras, con sutiles cambios en ojos y labios, consigue una identificación con los personajes similar a la de «Half-Life 2» o el reciente Bioshock, todo unido a la estupenda interpretación vocal. Si es posible que veamos algún día Metal Gear en el cine, recemos para que se parezca a esto.

Guía de juego



Por si has vivido en una cueva los últimos ocho años y no sabes cómo se juega al Metal Gear, te recomendamos lo primero que intentes atacar lo menos posible. El sigilo es lo más importante, y al encontrarnos en 1963 no tenemos precisamente mucha tecnología a nuestro alcance. En la selva hay que adaptarse para sobrevivir, y eso significa camuflarse según el ambiente en el que estemos, alimentarnos de animales que cacemos o aprender a utilizar elementos del entorno para curar nuestras heridas. Un medidor de sigilo nos indica mediante un porcentaje cuánto nos adaptamos al medio, y cuanto mayor sea más desapercibidos pasaremos. La parte más complicada viene por parte de los jefes, sobre todo el tenso desafío contra el francotirador (puede durar más de una hora), en el que mejor que tengamos un detector termal para averiguar su posición. Como curiosidad, si aguantas dos horas en este intercambio de tiros, The End morirá de viejo. El otro punto culminante es la lucha contra the Boss, donde deberemos demostrar nuestras habilidades con todas las armas y sobre todo el combate cuerpo a cuerpo. Y prepárate, después de este último enfrentamiento viene quizá el mejor final que se ha realizado para un videojuego.

PS2

SAINT SEIYA THE HADES

La saga de los caballeros del zodiaco continúa imparable, y ahora se enfrentan a los caballeros oscuros de Hades para defender una vez más a Atenea. Son incombustibles. El primer juego de los caballeros del zodiaco era un título discreto desde un punto de vista técnico, pero grande en su deseo de complacer a los fans. Y es que esta serie de dibujos animados, basada en un cómic, tiene una legión de adeptos en nuestro país y es gracias a su apoyo incondicional que ahora nos llega la segunda parte.

En este nuevo título, se narra la lucha librada contra los caballeros de Hades, que irrumpen en el santuario para arrebatarle la vida a Atenea. Técnicamente, el juego presenta algunas mejoras notables con respecto a la primera parte, pero sigue sin poder competir con los "monstruos" del género de la lucha.

Quizá la más significativa sea la actualización del motor de combate, que ahora es más ágil y pone mayor énfasis en los ataques a distancia, de modo que se aproxima más a lo que estábamos acostumbrados a ver en la televisión.

Con todo, el juego tiene sus pegas. Aunque el número de personajes jugables se ha ampliado notablemente, se siguen echando en falta a algunos de ellos, y las diferencias de unos a otros no son particularmente notables. El sistema de lucha, pese a sus mejoras, sigue siendo bastante simple, aunque teniendo en cuenta que el juego está dirigido a un público generalista y no especializado, pues tampoco nos parece mal. Los combos son fáciles de hacer y los superataques se desencadenan mediante un sistema de piedra-papel-tijera que simplifica mucho las cosas.

En resumen, es un título que disfrutarán los fans, aunque no define ningún nuevo estándar dentro del género de la lucha.



Compañía
Atari

Género
Lucha

Lanzamiento
Septiembre

Dirigido a ...
+ 7 años

contacto
www.bandai.com

Va por ustedes

▸ El juego es una adaptación fiel, pero lejos de ceñirse a un guión, ofrece escenarios alternativos que no se recogen en el cómic, a modo de "¿Qué hubiera pasado sí...?". En todo caso, la mayor parte de las escenas serán reconocidas por los seguidores de la serie, y los diálogos son incluso respetuosos con la traducción al español del cómic en nuestro país. ¡Esto sí que es dedicación a los fans!

Valoración

Gráficos	■■■■□□
Jugabilidad	■■■■■□
Sonido/FX	■■■□□□
Originalidad	■■■□□□


PlayStation.2
¡GUERREROS UNIDOS!
AHORA CON
MODO DE COMBATE EN EQUIPO
PlayStation.2
DRAGON BALL Z
BUDOKAI TENKAICHI 2
12+
BANDAI NAMCO Games
¡EL JUEGO DBZ MÁS EXPLOSIVO QUE EXISTE!
/// LIBERA EL PODER DE 75 PERSONAJES ÚNICOS CON MÁS DE 120 PODEROSAS FORMAS.
/// VIVE LA MITOLOGÍA DBZ COMPLETA EN UN MEJORADÍSIMO MODO HISTORIA DE 50 HORAS.
/// DESTRUYE 16 IMPRESIONANTES CAMPOS DE BATALLA.
/// ANIQUILA A TUS OPONENTES CON NUEVOS MODOS Y COMBINACIONES, INCLUYENDO MODO DE COMBATE EN EQUIPO Y ATAQUES DEVASTADORES.
12+
www.pegi.info
WWW.ATARI.COM/DBZ
WWW.ES.ATARI.COM
©1989 Bird Studio/Shueisha, Toei Animation ©2006 NBGI/Distributed by Atari Europe SASU
"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.
TOEI ANIMATION
BANDAI NAMCO Games

PS2

BUZZ! JUNIOR
LOCURA EN LA JUNGLA

Se veía venir, pero quizá no con tanto arrebato y furia torera: la franquicia «Buzz» es el perfecto complemento a otros hits participativos de la casa estilo «EyeToy» o «SingStar».
Todo, gracias a su filosofía pulsadora y compadreadora que insta a pasárselo pipa con los colegas dentro del sencillo organigrama del pregunta-respuesta. Ahora, el reto se concentra en los más pequeños de la casa, ya que de lo que se trata es de construir un imperio de plátanos para ser el monarca de la selva, con permiso del león, es de suponer. 40 minijuegos burbujeantes serán sus principales bazas. Antes que nada, tendremos que elegir entre varios monitos disponibles y cada uno con su propia personalidad.
Una vez preparados y con los buzzers a punto, pasamos a la verdadera miga del título: las pruebas, desde demoler un tótem a una batalla de bongos o un salto cogido a un yunque. Algunos, algo escatológicos, como ese baño de burbujas aerofágicas; otros de carreras, como el Mono Vallas; también deportivos, como Penaltis primate y, cómo no, los inspirados en el clásico «Simon», como esa Hoguera caótica en la que tendremos que introducir la misma secuencia de colores con el mando que veamos en las llamas. Como vemos, el uso del buzzer es muy variado, nada de limitarse a apretar el botón correcto más rápido que Lucky Luke. Aquí habrá que coordinar y repensar. Aparte de los minijuegos centrales, «Locura en la jungla» está repleta de gadgets, dibus y payasadas surtidas para garantizar la sonrisa de oreja a oreja. Y, como siempre, con el modo unijugador y el multi para cuatro participantes (en torneo corto, medio o largo). En fin, una monda para chimpancés y orangutanes.

Ficha Técnica

Compañía
Sony

Género
Quiz

Lanzamiento
Octubre

Dirigido a ...
+ 3 años

Contacto
www.yourpsp.com







Ar-mando bulla

Pocas veces un joystick ha sido tan rentable como en la franquicia «Buzz». Basándose en el mando de algunos concursos televisivos clásicos, Relentless Software creó un invento tan exitoso que en menos de un año ya ha producido cuatro juegos a cuál más enganchador: «El gran reto», «El gran concurso musical», «Locura en la jungla» y, dentro de un mes, «El gran concurso de los deportes», que como su propio nombre indica, nos obligará a pasarnos las Navidades recordando quién marcó el gol número doce contra Malta. Señor, sí, Señor.

Valoración

Gráficos	■■■□□□
Jugabilidad	■■■■□□
Sonido/FX	■■■■□□
Originalidad	■■■□□□

PS2

YAKUZA

Cuatro años después de las últimas aventuras de Ryo Hazuki en Dreamcast y Xbox, a más de uno se les ha puesto los dientes largos con «Yakuza». En apariencia gráfica y supuesto estilo de juego, Sega parecía haber retomado el estilo «Shenmue» pese a la cancelación de la tercera parte de este título. Sin embargo, «Yakuza» ha llegado con un estilo propio y, si bien está relacionado con su "predecesor", tiene más puntos en común con la ya mítica saga de Rockstar «GTA». En este título encarnaremos a Kazuma, un mafioso bastante violento que tiene la mala suerte de caerle mal a alguien dentro de su clan que le está haciendo la puñeta hasta que consigue meterle en la cárcel. Después de 10 años metido en el talego por algún traidor sin identificar y su propio orgullo, Kazuma sale con ganas de saber quién ha sido el culpable. Aunque contaremos con algunos aliados, el protagonista se vale por sí solo para descubrir cualquier intriga en su contra. Explorando las calles de una ciudad virtual basada en Tokio, iremos encontrando objetivos en un mapa que nos harán avanzar en la historia. Mientras investigamos, estaremos casi constantemente protagonizando trifulcas callejeras, donde la acción pasa a asemejarse a un renacido y violento «Final Fight». Aquí ningún golpe está prohibido, como tampoco está mal visto utilizar elementos del escenario para que nuestros golpes sean más contundentes. Y podremos conseguir nuevos canjeando los puntos obtenidos en los combates. Los apartados técnicos, son de notable alto, sobre todo el inmenso mapeado. Voces (en inglés), golpes y melodías mantienen el nivel de un título llamado a hacer historia, quizá como sustituto de un clásico irrepetible. La segunda parte ya está en marcha, así que buenas expectativas hay en él.

Valoración

Gráficos

Jugabilidad

Sonido/FX

Originalidad









Lost in traslation

▸ El encanto de la capital japonesa nos ha llegado a los videojuegos en muy contadas ocasiones. «Yakuza» nos traslada a una ciudad ficticia claramente inspirada en los diferentes barrios (los más macarras) de Tokio. La zona de bares de Shinjuku está prácticamente calcada, así como algunas otras localizaciones perfectamente reconocibles para los más cosmopolitas (Roppongi, Shibuya, Akibahara...). Los escenarios son clave para encontrar información determinada, y a algunos tipos de enemigos sólo nos los encontraremos en una zona afín a su carácter. Desde luego, todo un detalle en ambientación que le da mucha más variedad y la posibilidad de saber a qué te enfrentas cuando te acercas a una zona determinada.

Ficha Técnica

Compañía
Atari

Género
Acción

Lanzamiento
Septiembre

Dirigido a ...
+ 18 años

Cibercontacto
www.sega-europe.com/yakuza

LOS SIMS 2 MASCOTAS

Si meter una mascota en casa es una locura, ¿por qué no hacerlo en tu PlayStation 2? Tener un animal de compañía nunca había sido tan higiénico

Los Sims es sin duda el título para PC con mayor número de expansiones, abriendo las puertas a posibilidades realmente sorprendentes. Cualquier cosa es posible en el universo Sim, pero hasta la fecha se habían olvidado de una fundamental: los animales de compañías. «Los Sims 2 Mascotas», que para ordenadores se presenta como una expansión, en el caso de PlayStation 2 nos llega como un juego completo, no necesitamos tener el juego de «Los Sims 2» original para rodearnos de animales.

El título sigue la línea de cuidar mascotas iniciada hace años con los conocidísimos Tamagotchis y recientemente actualizada gracias al boom protagonizado por Nintendogs. Tener una mascota virtual nunca había sido tan fácil. El cuidado de los animales se integra perfectamente en la vida de los sims, en este sentido no cambia nada. Nuestro personaje debe hacer sus necesidades diarias, comer, dormir, trabajar, decorar su hogar... No ejercemos el control directo sobre la mascota, sino que responde a las órdenes de nuestro sim. Debemos mantenerlo limpio, cuidado, bien alimentado, sacarlo a pasear, llevarlo a la plaza del pueblo para que pasee... Incluso si le enseñamos, nos dará alegremente la patita.

Objetos a tutiplén

Por supuesto se han añadido decenas de objetos exclusivos para nuestras masco-

Ficha Técnica

Compañía
EA

Género
Reality

Lanzamiento
Octubre

Dirigido a ...
+ 12 años

Cibercontacto
www.thesims.ea.com











El ciclo de la vida

Todo ser vivo nace, crece, se alimenta, se reproduce y sí, también muere. Si ya en su día miles de niños de todo el mundo sufrían la muerte de sus queridos Tamagotchis, el fallecimiento de nuestra mascota virtual será un momento duro al que tendremos que hacer frente tarde o temprano. Todo tiene su fin, y el día menos pensado, nuestro querido perro o gato pasará a mejor vida. La solución inmediata pasa por comprar una nueva mascota. "A rey muerto, rey puesto", dirán algunos. Como curiosidad, este hecho de que los animales puedan morir le ha otorgado en el organismo regulador por edades de los Estados Unidos la calificación "Teen" (adolescente) en lugar de "Everyone" (para todos los públicos).





tas, que debemos integrar en el mobiliario de nuestra casa perfecta. Por un lado podemos comprar objetos destinados al entrenamiento y juego: pelotas de goma con la que entretener a los perros, arañadores para gatos que los mantengan alejados del resto de muebles o incluso un hoola-hoop para los más experimentados. Y por el otro encontramos una tienda exclusiva con mobiliario para mascotas: casetas para el exterior, camas que encajen con el estilo más clásico y vanguardista de la decoración del hogar... Todo lo que supone cuidar a un animal se ha reflejado muy fidedignamente en «Los Sims 2 Mascotas», incluso esos momentos en los que el perro o el gato se hacen dueño del hogar y nos sentimos un poco esclavos hasta que somos capaces de educarlos. Cuanta más atención le prestemos, mejor será nuestra relación con ellos. La felicidad del animal será directamente proporcional a la atención que prestemos a sus necesidades básicas y responderán mejor a nuestras órdenes. Y en el extremo opuesto, si no somos lo suficientemente responsables de su cuidado, el estado de animo del cachorro se irá poco a poco apagando hasta que la asociación de control de animales llame a la puerta de nuestra casa y nos retire el animal por no ser capaces de prestarle la atención necesaria.



Tener descendencia

▶ Llega un momento en la vida de todo animal que ya una vez adulto que siente la llamada de la naturaleza y comienza la etapa de celo. Buscar a un compañero o compañera para nuestra macota será una decisión difícil, sobre todo si nos hemos decantado por un hembra. Tras la procreación, muy pocas semanas después, veremos como la casa de inunda de pequeños y juguetones cachorros. Si no queremos que la casa se parezca a una perrera municipal, en el momento oportuno deberemos dar alguna de las crías a nuestros vecinos ansiosos de disfrutar de la mejor de las compañías. La opción de no cruzar al animal con ningún otro congénere es nuestra, pero sin duda nos perderemos una de las opciones más interesantes del juego.

Guía de juego



La mecánica es idéntica a cualquier Sims que hasta ahora halláis podido probar. El único fin del juego es crear un ambiente idóneo y cumplir nuestras responsabilidades básicas en el cuidado de un ser humano virtual, en este caso acompañado por animal de compañía. La primera opción nos decanta por un perro o un gato, al gusto del consumidor entre las cuarenta razas disponibles. Comienza aquí un proceso de edición que hará las delicias de los que busquen su mascota perfecta. Inmediatamente después, el género del animal, decisión fundamental pues en el caso de optar una hembra, tendremos que cuidar de su camada si conseguimos aparearla. El peso del animal, el tamaño, color del pelaje, manchas, collares, demás accesorios... Un sinfín de posibilidades que culminan con la siempre difícil decisión de ponerle nombre. A partir de aquí, debemos optar por un cachorro juguetón que probablemente nos dé problemas, uno más calmado pero con menos energía, uno dócil al que enseñarle todo tipo de piruetas o uno más agresivo que marque el terreno y suponga un verdadero reto dominar. Si ya requiere mucha atención cuidar de un Sim humano, ¡imaginad la que nos espera si viene con un animal de compañía!

PS2

TIGER WOODS PGA TOUR 07

Nada, Tigre, a reponerse rápido del correctivo europeo en la Ryder (y van dos seguiditos, fiera). Por eso, nada mejor que quitarse el berrinche dando a luz al mejor juego de golf del planeta, y encima con novedades muy bien enceradas. Y no solo en cuanto al nuevo sistema de control, del que nos ocuparemos más detenidamente, sino en cuestiones cuantitativas: medio centenar de golfistas (entre ellos, cracks como John Daly, Vijay Singh y Annika Sorenstam, la fémina que mejor maneja el palito, con perdón) y hasta 21 campos nuevos, todos oficiales y recién regaditos, como The Four Season Resort Aviara, The Ocean Course at Kiawah Island, Riviera Country Club, The National y The K Club, el campo ofical de la Ryder Cup donde los yanquis mordieron la hierba. Claro que, si no nos convence esta nómina, también podremos diseñar nuestro jugador de cabo a rabo, gracias a un nuevo editor "total", con más modificaciones, equipaciones y detalles que nunca. Y también los modos de juego han sufrido alteraciones importantes, sobre todo ese modo Team Tour en el que podremos escalar posiciones en un hipotético torneo que nos permitirá enfrentarnos cara a cara con la mirada del Tigre, nada menos. Aparte, las opciones online también han quedado niqueladas, permitiéndonos desafiar a otros tres jugadores con un seguimiento completo de estadísticas e ítems bien útiles. Unos gráficos que han aprendido convenientemente la lección del "pequeño patinazo" de la versión del año pasado en la vecina Xbox360, y un sonido muy bien ecualizado para poder escuchar la reacción de los espectadores (eso sí, no esperes algo similar a Wembley en el "FIFA") y los comentarios "made in ESPN" completan una tarjeta impecable. Marchando unas friegas del bálsamo del tigre.

Valoración

Gráficos: ■■■■■□

Jugabilidad: ■■■■□□

Sonido/FX: ■■■■□□

Originalidad: ■■■□□□



Dos planos: recorrido de la pelota y el seguimiento del golfista.

Más swing que nunca

Sin duda, la novedad más rotunda de esta versión es la posibilidad de elegir un swing mucho más pulido en busca del golpe perfecto. El protagonista absoluto será el stick izquierdo (recordemos que el año anterior era su vecino), que nos permitirá controlar cada swing (standard) y cada putt, con la ayuda del "aiming cursor", que nunca viene mal. Por si acaso nos parece algo complicado, decir que existen cuatro niveles de dificultad, siendo el más básico el que contiene el swing clásico "de andar por casa". Y para relajar tanta concentración, pásate por los nuevos mini-juegos, como el Elimination, el Battle Golf, el 21 o el One-Ball.

Ficha Técnica

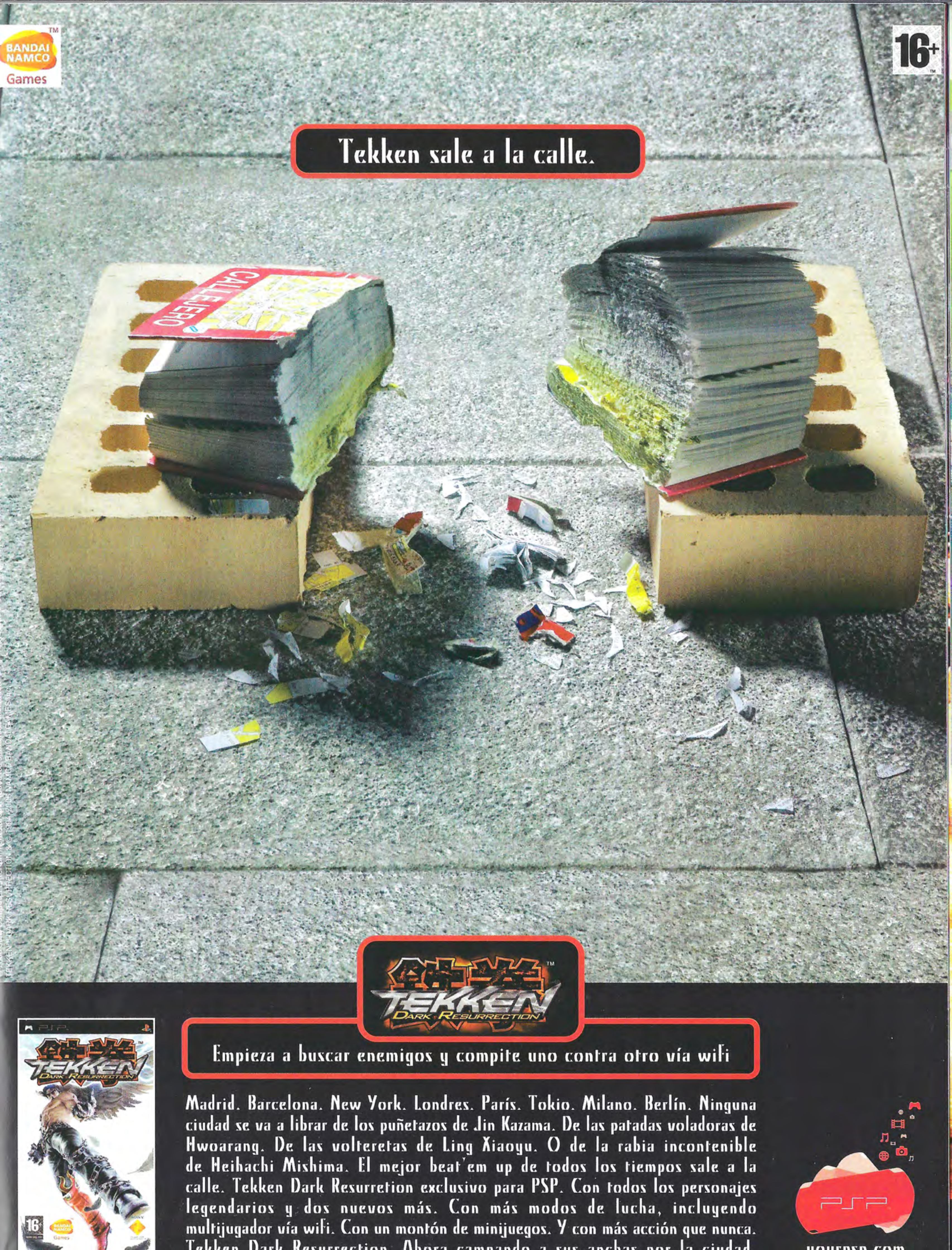
Compañía
EA

Género
Deporte

Lanzamiento
Septiembre

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
www.es.ea.com/


BANDAI NAMCO Games
16+
Tekken sale a la calle.
CALLEJERO
TEKKEN
DARK RESURRECTION
Empieza a buscar enemigos y compite uno contra otro vía wifi
Madrid. Barcelona. New York. Londres. París. Tokio. Milano. Berlín. Ninguna ciudad se va a librar de los puñetazos de Jin Kazama. De las patadas voladoras de Hwoarang. De las volteretas de Ling Xiaoyu. O de la rabia incontenible de Heihachi Mishima. El mejor beat'em up de todos los tiempos sale a la calle. Tekken Dark Resurretion exclusivo para PSP. Con todos los personajes legendarios y dos nuevos más. Con más modos de lucha, incluyendo multijugador vía wifi. Con un montón de minijuegos. Y con más acción que nunca.
PSP



TEXTOS: GABRIEL CARMONA

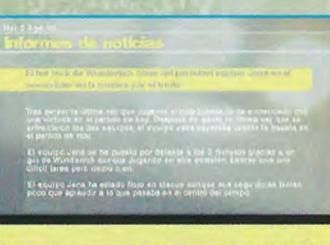
PS2

MANAGER DE LIGA 2007

Está claro que, en otoño, caen balones como castañas maduras y jugosas. Y no sólo en territorio arcade, con las apasionantes pugnas entre «FIFA» y «PES», sino también en el teóricamente más tranqui de los simuladores de gestión. Que si "Total Club Manager", que si «Footbal Manager», que si incluso «PC Fútbol»... Sin embargo, «Manager de Liga» fue el que golpeó primero en muchos sentidos, y tal ventaja se refleja a las mil maravillas en su última entrega que, como siempre, tiene una numerología apabullante. Esto es, 19 nuevos países para un total de 51, con nada menos que 1300 equipos más o menos personalizados (o totalmente en su versión PC) y ligas como la portuguesa u holandesa ampliadas y corregidas. Hay que decir que la tajada Xbox360 le ha sentado de perlas a la saga, ya que su alta resolución y su mayor potencia gráfica ha hecho posible y realidad el sueño eterno de estos juego: que los partidos de simulación estén casi, casi a la altura de los arcades "mayorzotes", con perfectas animaciones (no tanto faciales) y ambientaciones, césped recién regado y un catálogo de reacciones en el campo que inevitablemente hacen pensar en el flamante «FIFA 07». Y, encima, con un modo Entrenador para meterse en el juego desde la línea de banda. Eso sí, mientras en la versión de Microsoft controlamos determinados jugadores y repartimos estrategias a la carta, en la de PS2 controlamos a todo el equipo en bloque, en plan Capello. Sin embargo, donde luce cosa fina la mejora es en el sistema de fichajes, mucho más profundo y currado, que permite negociaciones más complejas, transacciones más óptimas, mensajes del mercado de traspasos más claros y actualizados... además, algunas son "peticiones del oyente" de la versión del año pasado. Si a esto le añadimos equipos históricos como Italia 82 o Brasil 70 (incluso con estrategias sesenteras), tenemos un galáctico como los de antes (de esta temporada, vamos).















Ficha Técnica

Compañía
Codemasters

Género
Deporte/Estrategia

Lanzamiento
Septiembre

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
www.codemasters.com

Valoración

Gráficos	■■■■□□
Jugabilidad	■■■■■□
Sonido/FX	■■■□□□
Originalidad	■■■□□□

Haciendo carrera

▶ Tal vez el principal punto fuerte del juego sea su "modo carrera", una dinastía con todas las de la ley que nos permite llevar la manija del club que elijamos a lo largo de 20 años (o bien un equipo realizado a nuestro antojo). Y lo es porque nos permite comprobar las excelencias y perfeccionamientos del juego: cómo se adaptan los novatos, cómo se configura el sistema de juego con tal o cual entrenador, cómo se maneja la caja registradora, cómo se convive con el personal del club y la Prensa... Y todo ello con estupendos y claritos menús. En fin, el fútbol en tus manos.



TEXTOS: KRÜME

PS2

AND 1 STREETBALL

Después del showtime desplegado por Gasol y compañía en el mundial de Basket nos llega este título bigger than life.

Por eso Ubisoft ha tenido a bien lanzarnos uno de sus juegos mejor colocados en el draft y del que la temporada pasada ya catamos algunas de sus maravillas. Sobre todo, unos espectaculares gráficos llenos de profundidad de juego y una fluidez ofensiva, e incluso defensiva, poco vista en juegos de basket, y no digamos callejeros. Porque, como su nombre indica, aquí se trata de mojarle la oreja al rival hasta ser el más chulo y jugón del barrio. Para ello tenemos el imprescindible modo Historia para ir escalando "attitude" y respeto. Se nota la manita fina de ESPN. Atiende al nombre de «And 1 Mix Tape Tour» y, desde luego, es el mejor en su género, principalmente por el humor vacileta que derrocha, sus localizaciones muy curradas (parques y jardines, gimnasios con mucho banderín y estandarte y otros entornos urbanos de sombrerazo), aunque también por los "maestros del playground" con que nos toparemos, del calibre de AO, The Proffesor, Spyda o el farmacéutico, todos dispuestos a administrarnos la mejor medicina para nuestros mates y acrobacias (ojo al "crossover" infernal de Hot Sauce, el mate estilo helicóptero o los pases sin mirar del "profesor"). Menuda escuela, cracks. Además, también contaremos con la veintena de estrellas más rutilantes de la NBA para nuestras pachanguitas uno contra uno o cinco contra cinco.
Si a eso le añadimos una riqueza de combos botoneros insólita, una gramola muy molona y un multijugador online hasta la cocina, el hambre de balón (tricolor de la ABA, mayormente) quedará saciada. Ñam, ñam.

Valoración

Apartado	Puntuación
Gráficos	5/6
Jugabilidad	4/6
Sonido/FX	5/6
Originalidad	4/6

Física y química

Uno de los aspectos más trabajados del título (que huele a franquicia de trasciende) es su apartado físico. Como no es lo mismo controlar a Shaq que a Nash, la maniobrabilidad y jugabilidad irá cambiando según con quién actuemos. Diferencias musculares, rapidez de movimientos y contundencia serán las claves también del extenso editor con el que podremos contruirnos nuestro MVP ideal para que no pise el cemento. Que la ley de la calle es más dura que la pizarra de Avery Johnson, chaval.

Ficha Técnica

Compañía
UbiSoft

Género
Deporte

Lanzamiento
Septiembre

Dirigido a ...
+ 12 años

Cibercontacto
www.gameloft.com

A FONDO A FONDO A FONDO

PSP

PASSPORT TO...

El sistema PSP es mucho más que una consola de videojuegos, y con la serie de guías interactivas «Passport to...», amp lía sus prestaciones al sector turístico. Para que te metas al mundo en el bolsillo.

Hay que ver cómo avanzan los tiempos. Hace años, la idea de una guía turística interactiva que pudieras llevar contigo a todas partes era prácticamente impensable, pero ahora, parecen el siguiente paso lógico para aprovechar las funciones multimedia del sistema PSP. La serie «Passport to...» consta en su estreno de seis títulos, cada uno dedicado a una de las principales ciudades turísticas europeas: Ámsterdam, Barcelona, Londres, París, Praga y Roma. La idea es que si vas de visita a una de estas ciudades, te llevas la PSP contigo, metes el disco correspondiente, y ya tienes toda la información que puedas necesitar en un instante. Cada guía contiene 250 reseñas sobre los bares más de moda, clubes, hoteles, tiendas, servicios y atracciones; mapas interactivos de transportes, carretera y localizaciones; imágenes de vídeo y fotografías; tres paseos comentados, fuera de los recorridos convencionales, dentro las zonas más importantes de cada ciudad; itinerarios que cubren aspectos que van desde el arte a la gastronomía y un diccionario básico de frases útiles con audio. En fin, que están cargadas de contenido útil, presentado con una interfaz sencilla y accesible. Por si fuera poco, hay una página web (ver el cibercontacto "www.PSPpassport.com") dedicada a las guías para que te descargues contenido reciente y actualizaciones. A nosotros nos ha parecido una buenísima idea, y si además te llevas algunos jueguecillos para estar distraído en el avión, el autobús o el tren, pues figúrate, la PSP se convierte en el compañero de viaje ideal.



Puedes hacer la conversión de inglés a otro idioma.

Ficha Técnica

Compañía
Sony

Género
Guía turística

Lanzamiento
Octubre

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
www.PSPpassport.com

El Dream Team

Lógicamente, Sony de viajes no tiene ni idea, así que irse a hacer turismo aconsejados por ellos no tiene mucho sentido. Por fortuna, los que han recopilado toda la información para las guías han sido Lonely Planet, un líder mundial de las editoriales de viajes que vende más de 6.5 millones de libros al año en 118 países. Sony pone la tecnología, y Lonely Planet se ha ocupado del resto.

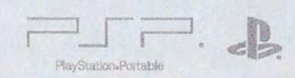
Valoración

Gráficos

Jugabilidad

Sonido/FX

Originalidad





TUS GUÍAS DE VIAJE, AHORA EN PSP.





PS2

ACE COMBAT X: SKIES OF DECEPTION

Namco sigue fiel a PlayStation y llega con el mejor simulador de vuelo portátil hasta la fecha. ¡Listos para el despegue!

«Ace Combat» sigue siendo una apuesta segura de Namco por los simuladores de pilotaje de aviones de combate. Tanto PlayStation como PS2 han gozado de sendas trilogías de esta saga (que originalmente fue llamada «Air Combat») y hace ya más de una decada que se estrenara en la primera consola de Sony. Por eso era cuestión de tiempo que diera el salto a PSP, y por fin lo hace con «Ace Combat X Skies of Decepcion».

Más de veinte misiones ocupan el modo Campaña, con secuencias cinemáticas entre misiones que nos introducen en el argumento de esta nueva entrega en la que pilotar joyas como el MiG-31 FoxHound, F3 Tornado o un F-14 Super Tomcat, y otros modelos más actuales que iremos desbloqueando a lo largo del juego.

Los retos serán dispares: desde el clásico derribar a todos los enemigos hasta atacar bases terrestres, proteger una zona en peligro o hundir la flota enemiga. Aunque siempre vamos acompañados por un pelotón de unidades que apoya nuestra misión, no podemos darle ninguna orden y actuarán de forma automática.

El control se ha adaptado con bastante acierto a la portátil, aunque haber perdido el segundo stick analógico supone un detrimento de la precisión. Los botones L y R hacen ahora las veces de control de velocidad. Cada avión tiene un control distinto, por supuesto, y también lo es su arsenal, así que dependiendo del objetivo de la misión tendremos que elegir el aparato que mejor se adapte a las condiciones.

Tener un avión de combate en tus manos nunca había sido tan divertido.

Valoración

Gráficos
■■■■■□

Jugabilidad
■■■■■□

Sonido/FX
■■■■■□

Originalidad
■■□□□□

Gráficos de altura

▶ Nadie puede dudar del poderío gráfico de PSP, y géneros como los de conducción o este simulador de vuelo que necesitan impresionar visualmente al jugador, lo consiguen sobremanera. Ver un Ace Combat en formato panorámico y con un apartado gráfico a la altura de PlayStation 2 (salvo en las texturas donde se evidencia la menor capacidad) es una auténtica delicia. Los escenarios son vastos y complejos, pasando por montañas, océanos o desiertos, con una línea de horizonte muy lejana. Si le sumamos un muy mejorado modo multiplayer hasta cuatro jugadores en el que escoger armas, climatología, escenario, aviones, cooperativo, todos contra todos, por equipo... da como resultado un título imprescindible para los amantes de altos vuelos.

Ficha Técnica

Compañía
Namco

Género
Acción

Lanzamiento
Septiembre

Dirigido a ...
+ 12 años

Cibercontacto
http://es.playstation.com



Pan European Game Information

Calificación por edades

Cada videojuego será clasificado dentro de uno de los cinco **niveles de edad disponibles**, siendo indicado con uno de los siguientes marcadores de edad en el frontal y trasera del mismo.

Indicadores de edad para mayores de:







3+ 7+ 12+ 16+ 18+

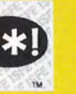
www.pegi.info www.pegi.info www.pegi.info www.pegi.info www.pegi.info

Pictogramas informativos

Cada videojuego, excepto aquellos clasificados 3+, mostrará además uno o más pictogramas de contenidos en la parte trasera, **indicando las razones principales por las que ha sido dada la clasificación de edad**.







Violencia · Sexo o Desnudez · Miedo

Drogas · Lenguaje Soez · Discriminación

El descriptor de miedo será utilizado con mayor frecuencia en los 7+ para indicar que el juego puede asustar a niños pequeños

¿Dónde mirar?

En la parte inferior del frontal del videojuego, encontramos un indicador PEGI que nos muestra la edad recomendada con la que se clasifica el producto. En la trasera, además encontraremos un pictograma que nos indica las características concretas por las que se clasifica el producto dentro de una determinada edad.




Videojuegos

Nuevo sistema de clasificación por edades de los videojuegos

www.pegi.info



Una elección de total confianza





aDeSe

ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE DISTRIBUIDORES Y EDITORES DE SOFTWARE DE ENTRETENIMIENTO

www.adese.es

PS2

DYNASTY WARRIORS VOL. 2

La verdad es que lo de Koei tiene más mérito que triunfar en el Sahara con una tienda de mantas zamoranas diurnas (porque de noche refresca). Mira que intentar una vez más embutir los ciento y la madre de chinos en una consola portátil, por muy PSP que se trate. Sin embargo, esta operación, que podría parecer una misión imposible con todas las letras, se convierte en un triunfo dentro de sus posibilidades, ya que prácticamente toda la armadura del último «Dynasty Warriors» (ya hemos perdido la cuenta), con sus 300 generales y todos sus escenarios y luchas cruentas. Esto es, los 48 personajes, algunos de ellos de la familia, el medio centenar de campos de batalla (lógicamente reducidos a minifundios) y los 31 mapas, perfectamente dispuestos para no perdernos en la gresca. Eso sí, los modos de juego se reducen, ya que no todo va a caber a la buena de Dios, aunque los dos básicos se mantienen y refuerzan: el "musou" de campaña para un guerrero universal, y el multijugador, uno de los grandes atractivos de esta versión. Aparte, los movimientos, ataques y "escenas de masa" quedan de lo más aparente, considerando el embrollo guerrero de las historias chinas de Luo Guanzhong que, como vemos en este número de Megaconsolas, es un rayo (para algunos rollo) que no cesa en ninguna plataforma. En cuanto al sistema de juego, la conversión no plantea problema alguno al ser bastante básica originalmente, aunque seguimos teniendo ataques especiales aparentes, pero chiquiticos. En definitiva, un buen esfuerzo (se nota que se han tirado un año con el juego) que supera al volumen 1 y le da un estirón más a la PSP. Esa fiebre amarilla de moda.













La estrategia y la acción de un clásico se incorpora a PSP.

Ficha Técnica

Compañía
Virgin

Género
Acción/Estrategia

Lanzamiento
Septiembre

Dirigido a ...
+ 12 años

Cibercontacto
www.es.virginplay.com

Valoración

Gráficos ■■■■■□

Jugabilidad ■■■■□□

Sonido/FX ■■■□□□

Originalidad ■■■□□□

Más difícil todavía

Increíble pero cierto. Porque, no contentos con la proeza, Koei se fija en la saga paralela "Samurai Warriors" e incorpora un zoológico completo a «DW Vol. 2». Si en el mencionado juego los briosos corceles galopaban y cortaban el viento, en esta tendremos un establo para nosotros solitos, con ocho caballos y ¡elefantes! con los que saldremos a dar trompazos a las tropas enemigas, como un Aníbal cualquiera. ¿Qué más da si en la China milenaria los paquidermos no eran precisamente mascotas de andar por casa? Esto es espectáculo, amigos. A ver si para el volumen tres se animan con dragones. O Godzilla, que les pilla cerca.

JUICED ELIMINATOR

El minigaraje portátil de la PSP sigue chiquito pero matón. A la espera de la anunciada conversión del «GT» (esperamos que no sea el «Gran Turismo Farruquito», como decían los cachondos de «Noche Hache») , la atención del género se concentra en los acelerones, apuestas y tuneos macabeos de la saga de THQ, gloriosamente resucitada tras la quiebra de Acclaim hasta llegar a tutear al mismísimo «Need for Speed». La verdad es que la conversión-adaptación no es cien por cien rompedora, por culpa de los largos tiempos de carga y de algunos ajustes gráficos y de FX (la lluvia hace recordar alguna peli añeja por episodios de Woody Allen, como han escrito algunos colegas), pero el resultado general es satisfactorio. Arrancamos motores con el modo carrera, la madre del cordero jugón, con el que tendremos que crear un perfil que incluye móvil para poder comunicarnos con nuestra pandilla. Porque de eso se trata, de unir fuerzas para testar nuestras habilidades al volante y ganar reputación y pasta gansa. Dinerete que nos servirá para mejorar nuestro carro, tunearlo a gusto y, en última instancia, ganar más reputación en un bonito círculo (o volante) vicioso. Las carreras presentan variaciones: circuito cerrado, de punto a punto o sprint,aunque la mejor opción es el modo Eliminator, que, como su nombre indica, manda a la ducha al último clasificado de cada vuelta al circuito. Además, también tendremos clásicos modos como el arcade, el desafío carrera (con ocho desafíos, uno por cada jefe de banda) o, sobre todo, el multijugador hasta para media docena de pilotos vía Wi-Fi. Una potente banda sonora y unos controles asequibles (menos cuando explota el nitro) completan un juego que raya a buen nivel pero que no bate récords, para entendernos.

Valoración

Gráficos

■■■■□□

Jugabilidad

■■■■□□

Sonido/FX

■■■■■□

Originalidad

■■□□□□

Ficha Técnica

Compañía

THQ

Género

Conducción

Lanzamiento

Agosto

Dirigido a ...

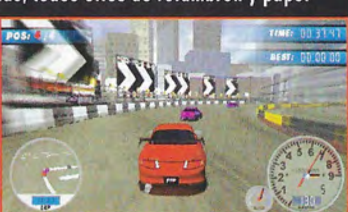
+ 12 años

Cibercontacto

/www.juiced-racing.com

Ese SEAT de moda

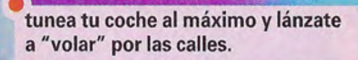
Más de cien coches en la palma de nuestra mano es una razón poderosa para tomarse en serio este juego. Además, todos ellos de relumbrón y papel couché: Peugeot 206, Honda Civic, Corsa, Fiat Punto, Toyota Corolla, el entrañable y pijo «Escarabajo», clásicos modernos como el Mustang GT y, como gran novedad, el Sear Ibiza Cupra, siendo la primera vez que la marca española «ficha» por un juego de tuning. Albricias patrias, además.











tunea tu coche al máximo y lánzate a "volar" por las calles.



NDS

ENGLISH TRAINING

¿Harto de no tener ni pajolera idea de inglés? ¿Sin tiempo para la academia? ¡Bienvenido al apasionante mundo de English Training! Según el último estudio realizado por la Comisión Europea, el 56% de los españoles afirma no conocer otra lengua que no sea la nativa, y sólo un 27% asegura que podría mantener una conversación fluida en inglés. Los expertos afirman que la causa principal de estas cifras es la desmotivación por aprender otro idioma y la falta de tiempo, y algunos ya resignados confiesan que no se les da bien el inglés. Se acabaron las excusas. English Training sigue completando la ya larga lista de títulos dentro de la serie "Touch Generations", una iniciativa de Nintendo que aúna títulos orientados a un público no habitual (adultos y mujeres) que pretende iniciar a los que jamás se han acercado a un videojuego o recuperar el interés de aquellos que hace años que lo dejaron. El claro objetivo del juego es mejorar nuestro nivel de inglés de forma amena y continuada. Otra opción interesante es poder usar la Nintendo DS como los clásicos cursos de inglés en cinta, ahora en CD o DVD. Lo ponemos en marcha, cerramos la consola y con los cascos puestos podemos escuchar la lección dando un paseo o en el metro. Así, mientras seguimos con los quehaceres diarios, el inglés empieza a formar parte de ellos. Let's try it! Encontramos distintos programas que nos invitarán a escribir correctamente la palabra que acaban de decirnos, pronunciar la que aparece escrita, y por supuesto, pasar por el siempre temido examen que demuestre que hemos mejorado en el manejo del inglés. Mejorar nuestro nivel nunca había sido tan fácil.



Valoración

Gráficos	3/6
Jugabilidad	5/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	5/6

My tailor is rich

Aprender divirtiéndose es un objetivo del juego gracias a varios de sus minijuegos, que podemos practicar solos o en compañía. Un crucigrama en el que se nos da la definición en español y debemos encontrarla la palabra en inglés o una carrera en la que ir más rápido según escribimos correctamente la palabra mencionada. Hacerlo con hasta ocho personas con un solo juego garantiza pasar un buen rato, y sin darnos cuenta, mejorar nuestro inglés, gracias a las más de 1.700 preguntas que English Training plantea al usuario. Eso sí, se requiere un mínimo nivel de inglés para que el juego sea útil, o las pasaremos canutas en las pruebas de pronunciación...

Ficha Técnica

Compañía
Nintendo

Género
Aprendizaje

Lanzamiento
Octubre

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
www.nintendo.es



Touch! Generations

Nuevas formas de jugar para todos



A la cabeza en experiencias de juego

Nintendo DS amplía las fronteras de los videojuegos y de cómo se conocen hasta ahora. Pone al alcance de todo el mundo nuevas formas de entretenimiento para todas las generaciones. Abre tu mente y acepta el reto:

WWW.TOUCHGENERATIONS.COM

42 Juegos de Siempre. 29 DE SEPTIEMBRE.





Los clásicos siempre permanecen. Los mejores juegos de mesa y de salón para disfrutar solo o con amigos compartiendo una única tarjeta de juego. También podrás competir contra otros jugadores del mundo a través de la función "descarga DS" y jugar Wi-Fi. 42 juegos de siempre para llevar contigo.

English Training. 13 DE OCTUBRE.





How to improve your english?, refresca tu inglés y mejora tu pronunciación y ortografía de la forma más fácil. English Training puntúa tu pronunciación a través de su micrófono y te dicta ejercicios a medida para resolver en la pantalla táctil. Entrena para conseguir tu mejor nivel de inglés.

Brain Training. DISPONIBLE.



Reta a tu cerebro antes de que sea tarde. Rejuvenece tu mente y pon en forma tus neuronas a través de diversos juegos mentales. Descubre cuántos años tiene tu cerebro.

Animal Crossing. DISPONIBLE.



Personaliza tu mundo en tiempo real. Podrás recorrer todo el mundo de Animal Crossing a través del modo Wi-Fi. Traspasa la pantalla y entra en la comunidad virtual que ha hecho historia.

Big Brain Academy. DISPONIBLE.



Pon a trabajar tu materia gris. Cinco categorías de juego en las que tendrás que responder lo más rápido posible y donde serás evaluado en función del tiempo de reacción y respuesta acertada.

Tetris DS. DISPONIBLE.



El juego que ha encajado durante décadas. Tetris siempre vuelve. Pon en su sitio a jugadores de todo el mundo y compite con ellos a través de su modo Wi-Fi.

*Las fechas de lanzamiento no son las definitivas y pueden variar.

NINTENDO DS™

NDS

CRASH BOOM BANG



Este Crash, como su filme homónimo, debería llevarse un Oscar a su mochila, aunque en este caso honorífico por los servicios jugones prestados a lo largo de los años. Y las décadas, claro. Sin embargo, hasta los ídolos de masas tienen su etapa oscura, y nuestro marsupial trotón sufrió del "síndrome de las alturas" en su paso a las consolas mayores, abandonando su hábitat natural portátil. Afortunadamente, ha regresado al redil gracias a Dimp Software, que le ha preparado una fiesta de bienvenida fetén (por algo el juego se llama «Crash Festival» en territorio nipón). Una fiesta, además, rica en manzanas, cristales y gemas y con todos los amiguetes de la pandilla al completo. En realidad, el juego es un plataformas de tablero con 40 minijuegos de "meollo" como mandan los cánones, por lo que el bicho recupera su talante y carisma, aunque sea arrimándose a la sombra de «Mario Party». Resumiendo, tendremos dos modos de juego en la manga: una aventura para completar la historia que plantea el juego a base de avanzar en diferentes tableros y liquidar diferentes personajillos, cuatro en cada uno, a base de ganar retos y casillas a golpe de dado; y la partida libre para ir saltando por cualquier escenario a nuestro albur. Además, también tenemos la posibilidad multijugadora, aunque sin WiFi de por medio, toda una lástima. Sin embargo, el uso de las posibilidades de la DS sí que es motivo de lucimiento: casi todos los movimientos se efectúan con el stylus, dotándolos de un dinamismo y una participación estupenda entre los ocho protas disponibles (ya se sabe, Neo cortex, Coco, Tigre...). Buenos gráficos y animaciones redondean esta "resurrección" del gran Crash.

Ficha Técnica

Compañía
Vivendi

Género
Plataformas

Lanzamiento
Octubre

Dirigido a
+ 3 años

Cibercontacto
www.crashbandicoot.com

De costa a costa

▶ Sí señor, cuando se empiezan a acumular energías, lo mejor es no parar. Por eso, el bueno de Crash tiene en la recámara otro juego, el "Team Racing", que habitará entre nosotros a partir de noviembre. Pero, sobre todo, la noticia bomba será su nuevo título para la Wii, que ya está confirmado para el año que viene. ¿Te imaginas brincar, correr y meter caña con las infinitas posibilidades del mando mágico de la nueva consola de Nintendo? Habrá que empezar a ir al gimnasio.

Valoración

Gráficos
■■■■□□

Jugabilidad
■■■■□□

Sonido/FX
■■■□□□

Originalidad
■■■□□□

42 JUEGOS DE SIEMPRE

¿Aprender inglés, estrujarnos el coco, cuidar a tu perrito, dominar los dardos y el billlar...

Estos chicos de Nintendo están decididos a formar a los hombres de bien del siglo XXI. El penúltimo esfuerzo de su fetén y taquillera gama "Touch Generations" es una cuarentena de 42 de juegos "de toda la vida", pero no arcades ni de marcianitos, sino de tablero y barajas. Históricos como ajedrez, backgammon, póquer o Texas Hold, de "barra" como dardos o billar o hasta una versión mejorada del «PictoChat» que permite enviar y recibir mensajes mientras juegas (ojo con los faroles, tahúr). Además, la conexión Wi-Fi nos da la oportunidad de desafiar a medio mundo a que mejore tus habilidades sobre el tapete y retar hasta a siete jugones a la vez gracias a la conexión inalámbrica. En cuanto a gráficos y "optimización" del lapicerito, hay que decir que son bastante acertados, dentro de lo que cabe. Sobre todo, en los bolos o los dardos. Y, para no caer en la monotonía, el título también plantea treinta misiones diferentes basadas en los juegos. Cada misión cuenta con objetivos específicos, como acumular un número concreto de fichas en el póker o lograr un puesto determinado en una partida entre varios jugadores. En fin, que los viejos cracks nunca mueren.



UP&DOWN

▲ Buena selección entre juegos de azar, inteligencia y clasicazos. Adictivo a más no poder.

▼ Aparte de lo obvio (no es lo mismo una timba o unos billares que esto), que el jefe te pille echando un dominó en horas de trabajo.

Compañía: Nintendo | Género: Varios | Lanzamiento: Septiembre | +3 años

GARFIELD 2

El gato tragaldabas por excelencia recibe una invitación del príncipe para ponerse ciego de lasaña.

Y claro, tratándose de Garfield, pues no le iba a hacer un feo y no presentarse. El problema es que llegar y entrar en el castillo es más difícil de lo que parece, así que nuestro héroe felino se ve envuelto en una tradicional aventura plataformera de correr y saltar.
Lo de correr y saltar va en serio. Prácticamente, es todo lo que haces en este juego. Pese al rutilante motor gráfico en 3D, que desplaza la cámara de forma muy fluida y cinematográfica, la acción transcurre en parámetros puramente bidimensionales, así que el desafío está en mover a Garfield hacia la izquierda y hacia la derecha y pulsar el botón de salto en los momentos precisos. Como buen minino que es, nuestro gato cuenta con nueve vidas para completar cada nivel (va sobrado) y es capaz de agarrarse con las zarpas para trepar y llegar a lugares inalcanzables.
Y ya está, el juego no tiene más. Son 22 niveles y parte del desafío está en recoger la comida dispersa por los mismos. Cuando completas un nivel, puedes volver a jugarlo en el modo contrarreloj y tratar de superar tus marcas. La pantalla táctil se usa de forma meramente anecdótica, como para mirar en primera persona en ciertos segmentos o cambiar la ruta de Garfield, y también hay puntos en los que tienes que soplar en el micrófono. Pero vamos, que le quitas eso, y podría haber sido un juego más de PSP sin ningún problema. No es un cañón, pero tiene el encanto del plataformeo añejo.



UP&DOWN

▲ Robusto motor gráfico en 3D. Niveles largos y saltos, muchos saltos. Apto para todos los públicos.

▼ Tanto salto puede terminar empanándote. Garfield tiene pocas habilidades en comparación con otros héroes plataformeros. Poca variedad.

Compañía: Proein | Género: Plataformas | Lanzamiento: Septiembre | + 3 años

GBA

LEGO STAR WARS II

Tras el éxito rotundo del primer "Lego StarWars" llega esta segunda entrega dedicada para fans y nostálgicos de la saga. Pronto hará treinta años del estreno de la primera película de "La Guerra de las Galaxias". Nadie por aquel entonces podía imaginar lo que acontecería durante estas tres décadas. La conocida marca de piezas desmontables LEGO y los episodios I, II y III -los más recientes- se dieron la mano para protagonizar justo hace un año un divertidísimo y original título que recreaba todo el universo StarWars en piezas de Lego. Del mismo patrón llega «Lego Star Wars II: La Trilogía Original», basado en los episodios IV, V y VI. Como todo título de Star Wars que se precie, contiene los mejores momentos de las tres películas y será fácil reconocer los escenarios y personajes pese a estar hechos con piezas que se pueden demostrar. Esta versión para GameBoy Advance pierde las escenas cinemáticas por el limitado espacio de los cartuchos, y pese a ser un hardware relativamente antiguo, han podido mejorar en muchos detalles la entrega anterior, que ya gozaba de buen motor gráfico en dos dimensiones simulando la tercera con una vista isométrica. El humor reina durante todo el juego, realmente parecen escenarios hechos a escala teniendo en cuenta que los muñequitos de Lego apenas miden unos centímetros. Ver a Lucke Skywalker o el maestro Yoda recreados como si fueran juguetes y haciendo uso de la fuerza o de la espada láser no tiene precio. Un título que queda muy por encima de su versión para Nintendo DS, por lo que a los poseedores de esta consola también le recomendamos que se hagan con la versión para GBA.



Ficha Técnica

Compañía
Activision

Género
Acción

Lanzamiento
Septiembre

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
www.lucasarts.com

Uno para todos

Uno de los grandes aciertos en la jugabilidad de este título es la posibilidad de controlar a los personajes más conocidos de las primeras tres películas. No sólo están disponibles al inicio de cada fase sino que dentro del propio nivel podemos intercambiarlo en tiempo real al que más nos plazca en ese momento. Para mayor aliciente, también encontramos batallas montados en los vehículos conocidos por todos los seguidores de StarWars, que le añaden aún más si cabe un toque fresco al desarrollo algo lineal del título. Eso sí, la escena de la explosión de la Estrella de la Muerte, uno de los momentos más míticos de StarWars, queda algo desaliñado.

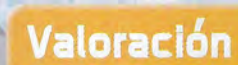
Valoración

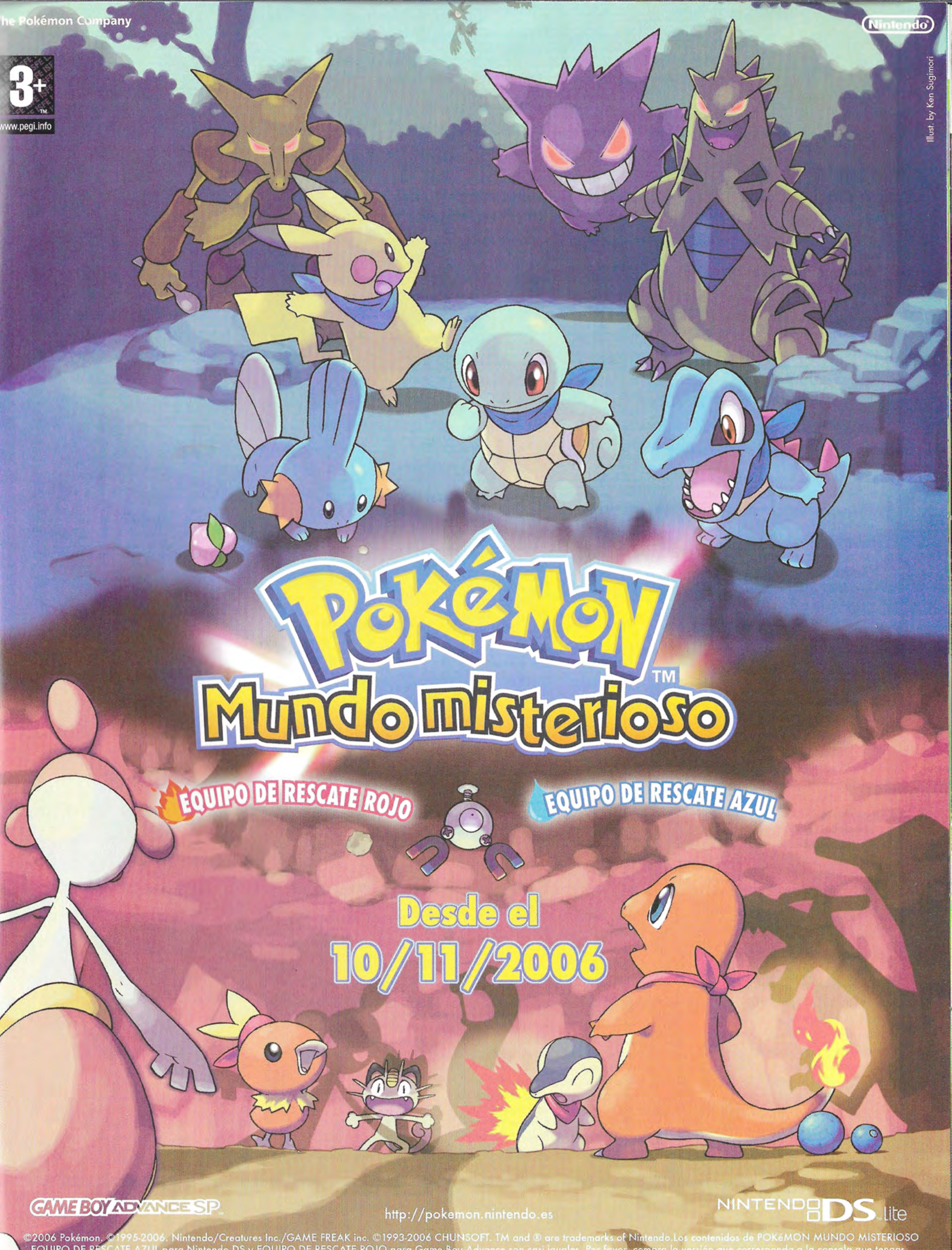
Gráficos
■■■□□□

Jugabilidad
■■■■■□

Sonido/FX
■■■■□□

Originalidad
■■■■□□




The Pokémon Company
Nintendo
3+
www.pegi.info
Illust. by Ken Sugimori
POKÉMON™
Mundo misterioso
EQUIPO DE RESCATE ROJO
EQUIPO DE RESCATE AZUL
Desde el
10/11/2006
GAME BOY ADVANCE SP
http://pokemon.nintendo.es
NINTENDO DS lite
©2006 Pokémon. ©1995-2006. Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. ©1993-2006 CHUNSOFT. TM and ® are trademarks of Nintendo. Los contenidos de POKéMON MUNDO MISTERIOSO

ANT BULLY



A estas alturas, con la DS arrasando en el panorama portátil, ya nadie espera que los desarrolladores se molesten en crear juegos maravillosos para GameBoy Advance. Al menos, títulos como «Ant Bully» mantienen a la chiquillería distraída.

La versión de «Ant Bully» para GameBoy Advance tiene un público objetivo claro, los niños que disfrutaron con la película en el cine y que no son demasiado exigentes en lo que se refiere a videojuegos. Se trata de un título de aventuras meramente competente que no deslumbra, pero que tampoco presenta ningún problema de juego en particular.

Vamos, que cumple con la papeleta y poco más.

Al igual que en la película, el juego te mete en el papel del joven Lucas, que ha sido reducido de tamaño y debe aprender el modo de vida de las hormigas a las que antes atormentaba. Para ello, se adopta una clásica perspectiva cenital y unos gráficos resultones que, de vez en cuando, sorprenden con ciertas animaciones notables.

La acción consiste en combatir a avispas y arañas hostiles, con algún o que otro duro jefe final para aumentar el desafío, pero en su mayor parte consiste en resolver puzzles del entorno y cooperar con las hormigas mientras exploras los laberínticos escenarios. Todo resulta bastante convencional, pero al mismo tiempo, resulta agradable jugar a una aventura sin demasiadas complicaciones, aunque sea de vez en cuando. Lo que está claro es que los pequeños de la casa la agradecerán, y supone una adaptación bastante digna de la película original. En todo caso, los jugadores más veteranos probablemente prefieran emprender otras empresas de más empaque.

Ficha Técnica

Compañía
Midway

Género
Aventura / Acción

Lanzamiento
Septiembre

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
www.theantbully-game.com

Las misiones tienen premio

A medida que se completan las misiones, Lucas adquiere mejoras para su arsenal, como un aumento de la munición del arco de dardos o las bombas de semillas, armadura para la cara y el cuerpo, contenedores de miel (que aumentan sus puntos de vida) o la capacidad de correr sobre el agua. Sin embargo, la más importante es sin duda la de telepatía, que te permite dar órdenes a las hormigas para que te ayuden en determinadas tareas.

Valoración

Gráficos
■■■□□□

Jugabilidad
■■■□□□

Sonido/FX
■■■□□□

Originalidad
■■■□□□



Shin chan
Contra los muñecos de
Shock Gahn
¡Ey! Que vuelvo a la GBA con mi 2º videojuego
GAME BOY ADVANCE
LICENSED BY Nintendo
7+
www.pegi.info
ATARI
¡A LA VENTA 22 SEPTIEMBRE '06!
El parque temático de "Shock Gahn"acaba de inaugurarse.
La familia Nohara acude en pleno al parque y acaba maravillada por los dulces sorpresa que se pueden comprar en el mismo con unos estupendos mini-juguetes en su interior.
Sin embargo los juguetes regalo son en realidad "diablos muñequiles", que controlan el parque de Shock Gahn y a todos sus visitantes.
• ¡Acción frenética con colegas que te ayudarán!
• Acción hilarante y desternillante
• Multitud de disfraces, posibilidades y trepidantes mini-juegos.
Original works © 1992 USUI YOSHITO
Animation series and products derived thereof
© 1992-2006 SHIN-EI Animation & TV Asahi Corporation
tm & ® All trademarks and registered rights reserved.
Licensed by LUK Internacional S.A. & TV Asahi Corporation.
© 2006 BANPRESTO. Published by Atari Europe SASU.
LUK INTERNACIONAL
GAME BOY ADVANCE
7+
ATARI
LLÉVATE A CASA EL ÚLTIMO LARGOMETRAJE EN DVD DE SHIN CHAN
Shin chan
LA PELÍCULA
PERDIDOS EN LA JUNGLA
¡A la venta el 22 de noviembre!
Contiene el especial: "Shin Chan contra los muñecos de Shock Ghan" ¿Qué son los Shokugan? No te pierdas el extra para ser el mejor jugador.
¡DVD con audionavegación y audiodescripción en castellano!
www.luktv.com



XBOX 360

DEAD RISING

¡Se desata el pánico en el centro comercial de Willamette! ¡Hay zombis por todas partes, y están sedientos de sangre! Menos mal que el reportero total Frank West está investigando el asunto, y va a conseguir su exclusiva luchando a brazo partido contra los muertos vivientes.

«Dead Rising» está ambientado en un enorme centro comercial invadido por zombis. En tu papel de reportero en aprietos, tu deber es rescatar a las víctimas que han quedado atrapadas e investigar las causas que hay detrás de la invasión. Tu objetivo final es sobrevivir durante tres días (unas siete horas de tiempo de juego) hasta que llegue el helicóptero de rescate y escapar del lugar con tanta gente como sea posible. Así que no se trata solo de machacar enemigos como un poseso, sino de cumplir misiones. De hecho, los muertos vivientes son más bien un obstáculo en tu camino, no un objetivo en sí mismos. Unas veces puedes esquivarlos, pero la mayoría de las veces tienes que abrirte paso entre ellos repartiendo leña.

El tiempo es oro

Durante tu periplo en el centro comercial encontrarás todo tipo de objetos en las tiendas que puedes usar para sobrevivir. Cada arma que encuentras tiene un efecto diferente sobre los enemigos, desde bates de béisbol a escopetas, pasando por hoces, tablas de skate y mucho más. Puedes simplemente dedicarte a explorar el lugar y pasártelo en grande liquidando a los zombis con los diversos utensilios que vas encontrando. Sin embargo, si haces eso no podrás completar el juego,

A quí no te puedes andar con chiquitas, si quieres salir del "fregado" no te queda otra que hacerlo a mamporrazos.

Ojo con los jefes

▶ Ningún juego de acción está completo sin los oportunos jefes finales, y «Dead Rising» no es una excepción. Sin embargo, en vez de enfrentarte a superzombis o monstruos mutantes, aquí los enemigos son psicópatas enloquecidos por la invasión de los muertos vivientes, como una policía depravada o un siniestro carnicero obsesionado con conseguir carne fresca. Son adversarios mucho más difíciles que los zombis descerebrados y pondrán a prueba tus habilidades y tu ingenio.

porque las misiones están ordenadas según un estricto orden cronológico. Para rescatar a las víctimas, descubrir la historia principal y obtener el final "bueno" (hay siete), tendrás que organizar bien tu tiempo y no distraerte más de lo necesario. Como solo tienes un espacio para guardar, debes andarte con ojo para no hacerlo en una situación en la que esté todo perdido. Es un sistema restrictivo, pero crea tensión e impide que tus acciones carezcan de consecuencias. Así las cosas, si quieres verlo todo, no te queda más remedio que jugar una segunda (o incluso tercera) vez para cumplir las misiones y visitar las zonas que te saltaste la primera vez. Frank mejora sus habilidades a medida que adquiere experiencia, y esas habilidades se conservan de una partida a otra. Para cuando llegas a nivel cincuenta, eres una auténtico exterminador profesional, dotado de todo tipo de ataques especiales, y el juego adquiere una nueva dimensión.

Técnicamente es un título excelente que aprovecha bien la potencia de Xbox 360 para ofrecer unos entornos detallados y extensos, con zombis que lo inundan todo y magníficos efectos sonoros. Cualquier fan de la acción y la jugabilidad abierta apreciará las virtudes de «Dead Rising», pero si además eres un fan del género zombi, se trata de un título absolutamente imprescindible.

Valoración

Gráficos
■■■■■□

Jugabilidad
■■■■■□

Sonido/FX
■■■■■■

Originalidad
■■■■■□

Compañía
EA_Capcom

Género
Acción

Lanzamiento
Octubre

Dirigido a ...
+ 18 años

Cibercontacto
www.capcom.com/deadrising/

Un día en el centro comercial

Además de machacar zombis, hay otras muchas actividades para distraerte. Puedes dedicarte a intentar conseguir nuevos trajes para Frank, algunos de los cuales son realmente delirantes, descubrir recetas de zumos que te dan poderes especiales o hacer fotos que te proporcionan puntos de prestigio para mejorar tus habilidades. El sistema de fotos es particularmente elaborado, distribuyéndolas por géneros y tiene en cuenta cosas como el encuadre, la acción y el número de elementos que aparecen en la imagen.

Guía de juego



Saber cuándo guardar la partida es fundamental para triunfar. Debes guardar a menudo, pero tienes que asegurarte de que te queda suficiente tiempo para alcanzar tu siguiente objetivo. No guardes la partida cuando los "casos" principales están a punto de expirar, o te resultará imposible cumplirlos.

Para ahorrar tiempo, procura combatir solo a los zombis que realmente se interponen en tu camino. Si te agarran, mueve rápidamente el stick de un lado a otro para liberarte cuanto antes. Procura llevar siempre contigo objetos que te permitan recuperar salud, te serán de gran ayuda para sobrevivir, aunque tendrás que encontrar un equilibrio para dejar sitio a otros objetos.

¡Saca tantas fotos como puedas! Las fotos son el mejor modo de conseguir puntos de prestigio, y esos puntos te servirán para mejorar tus habilidades y hacerte más poderoso. Hazte a la idea que salvar a todo el mundo es una tarea casi imposible, no te quedará más remedio que elegir a quién salvas y a quién dejas atrás. Examina el mapa para planificar tu ruta y pulsa el botón X para ver dónde está cada exclusiva.

Cuando adquieras un nuevo movimiento de combate, dedica un rato a practicarlo y sácale todo el partido que puedas. Son un buen modo de ahorrar armas para usarlas más tarde en los combates difíciles de verdad.

ARCADE UNPLUGGED

El concepto de títulos descargables de Arcade de Xbox Live ha sido la apuesta de Microsoft para dar cabida a los juegos sencillos, clásicos e independientes en la nueva generación de consolas. En «Unplugged» se recopilan cinco de estos títulos para que también disfruten los que no han conectado su consola a la red. Por un lado tenemos la estrella principal del disco, «Geometry Wars», que es una especie de versión moderna del clásico «Asteroides», a velocidad turbo. Un juego de reflejos y pura adrenalina que se disfruta jugando a ritmo de "rock and roll". Luego tenemos «Bejeweled 2», la secuela de un juego de puzzle que arrasó en Internet. Es de una simplicidad sorprendente, solo tienes que ubicar joyas del mismo color y alinearlas para hacerlas desaparecer, pero tiene una rara cualidad adictiva que te puede tener enganchado durante horas y horas. En cuanto a «Wik: Fable of souls», es un original juego de plataformas con opción para dos jugadores que recuerda un poco a la serie «Oddworld» en cuanto a estética. No despierta pasiones como los otros dos, pero es un título bastante majo y entretenido. «Hardwood Backgammon» es una gran adaptación del juego de mesa que exhibe una espléndida presentación y facilidad de uso, y si no sabes jugar al Backgammon, pues es un buen modo de aprender. El lote se completa con la estrategia de gestión comercial de «Outpost Kaloki X» y las cartas de «Texas Hold'em Poker», quizá los dos títulos más flojos de la compilación, pero aceptables representantes de sus respectivos géneros. Total, que se trata de una selección pensada para todos los gustos, y sólo por «Geometry Wars», ya merece la pena.

Valoración

Gráficos	■■■■□□
Jugabilidad	■■■■□□
Sonido/FX	■■■■□□
Originalidad	■■□□□□











Ficha Tecnica

Compañía
Microsoft

Género
Varios/Arcade

Lanzamiento
Septiembre

Dirigido a ...
+ 12 años

Cibercontacto
www.xbox.com/xbox360

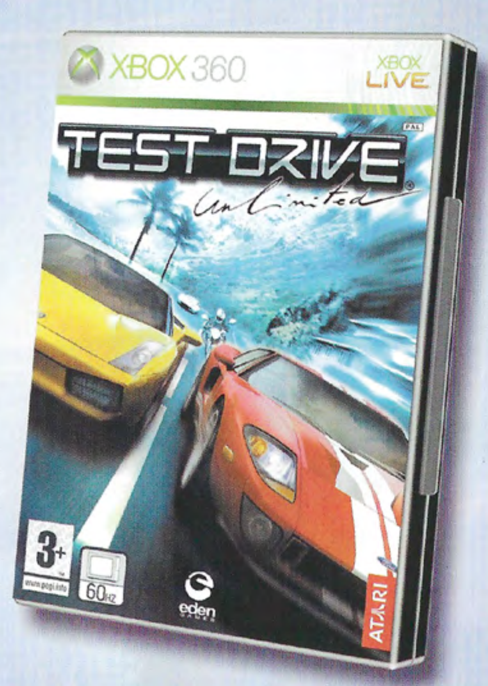
Acceso directo

▸ Cuando insertas el disco de «Unplugged» en la consola, no aparece una vistosa pantalla de presentación con el familiar mensaje "Pulsa Start", sino que los juegos se integran de forma silenciosa en tu lista de títulos descargados del Bazar Xbox Live. Además, también se incluyen algunas versiones de juegos de prueba, como «Feeding Frenzy» y «Marble Blast», y un mes de suscripción gratis a Xbox Live Gold, para engancharte. ¡Anda que no son pícaros!



¡SI TE COMPRAS EL JUEGO

TEST DRIVE Unlimited



TE LLEVAS UN COCHE EXCLUSIVO!





¡Si te compras el nuevo "SHIN CHAN Contra los Muñecos de Shock Gahn" de GBA puedes ganar fantásticos REGALOS!

¡RASCA Y GANA!

¡Participarás en el sorteo de un **viaje a Selwo Aventura** o del **DVD** de la película!



Promoción exclusiva de El Corte Inglés

RINCÓN DEL JUGADOR

Trucos

CARS (DS)

Introduce estos códigos en la pantalla de "Pulsa START" Prueba además a jugar el juego por el día y por la noche (según el reloj interno de la consola). ¡La pantalla inicial será diferente!

Desbloquear música secreta
Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, A, B, X, Y
Desbloquear todos los coches:
Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B, A, B

Saints Row (Xbox 360)

Pon la partida en pausa y pulsa los gatillos izquierdo o derecho hasta llegar a tu teléfono. Introduce los siguientes números (ten en cuenta que con estos cheats no conseguirás logros de Xbox Live):

#fullhealth: Salud a tope
#AMMO: Munición infinita
#SPRINT: Esprint infinito
#66639: Dinero
#10: Ira de Dios (caen rayos al azar)
#3373352623: Consigues el Fer De Lance.
#nocops: Sin notoriedad policial
#nogangs: Sin notoriedad de bandas

LEGO STAR WARS, la trilogía original

Ve a la cantina de Mos Eisley e introduce estos códigos:

UCK868 Soldado playero
BEN917 Ben Kenobi (fantasma)
HLP221 Boba Fett
BNC332 Soldado de la estrella de la muerte
TTT289 Ewok
YWM840 Han Solo (capucha)
MMM111 Guardia imperial
BBV889 Oficial imperial
JAW499 Jawa
CYG336 Piloto rebelde
EKU849 Soldado rebelde (Hoth)
YDV451 Soldado de las arenas
NYU989 Soldado de las nieves
PTR345 Stromtrooper
HHY382 El Emperador
HDY739 Caza TIE
NNZ316 Piloto de caza TIE
QYA828 Interceptor TIE

Club de fans

Me gustó mucho «Killzone» para PS2. ¿Qué me espera en PSP?
Darío Hernández (Sevila)

Killzone: Liberation

Aunque hubo diversidad de opiniones, las expectativas que abrió «Killzone» en PS2 fueron enormes. Sin llegar a ser un título redondo, la oscura guerra del futuro que se planteaba nos sumergía en un poderoso shooter, a pesar de que aspectos como las animaciones parecían tener la pólvora mojada. No obstante había mucha materia prima para que se pudiera plantear una versión de este título para la portátil de Sony. Y he aquí, rondándonos ya a finales de mes, «Kilzone Libertation». La trama transcurre dos meses después de los acontecimientos acaecidos en «Killzone». Ahora el heroico Templar es enviado en una misión secreta tras las líneas enemigas para frustrar los planes del despiadado Peral Metrac que contraataca mediante una nueva oleada de destrucción. Así que chaval, a pillar el fusil se ha dicho. Lo que nos espera por delante es un juego de acción de estrategia militar que combina múltiples géneros, variedad de tipos de juego y modo multijugador Ad hoc (hasta 6 jugadores). De entrada te sorprenderá su estilo gráfico en tercera persona. Sencillamente espectacular. En la jugabilidad, de lo más optimizado es el sistema de mando táctico, para ordenar a un compañero que te siga, mantenga la posición, ataque o coloque explosivos. Además tenemos la posibilidad de conducir potentes vehículos, como un aerodeslizador o un tanque enemigo Helghast. Por supuesto no te falta un arsenal de alta tecnología para enfrentarnos a nuevos enemigos, ahora " más listos". Como recompensa, tenemos la posibilidad de desbloquear niveles y desafíos adicionales ("Defensa base" y "Captura de araña"). En definitiva, bien pertrechados para divertirnos haciendo la guerra.

Si quieres que hagamos un seguimiento especial a tu juego favorito, no tienes más que escribirnos a megaconsolas@estrenos21.com

Galeria

La fiebre «X-Men.» se extiende en nuestra galería con uno de sus personajes, dibujado por Tatiana Ortiz Falcón (Badajoz) de 20 años. Se lleva de premio «MTX Mototrax» para PS2



Si tu dibujo resulta elegido para ser expuesto en la "Galería" del próximo número de Megaconsolas, habrás ganado este fabuloso videojuego. Envía tu dibujo a José Abascal, 55, Entreplanta Izda. 28003-Madrid, o bien por e-mail a megaconsolas@estrenos21.com. Y no olvides de aportar tus datos (Nombre, dirección, teléfono y edad).

NUESTROS CINCO FAVORITOS

1 Reservoir Dogs (PS2)
Si eres fan de las pelis de Quentin Tarantino y de su estilo pasado de rosca lo vas a flipar. ¡Nosotros lo somos!

2 Tekken Dark Resurrection (PSP)
Menuda conversión del ‹Tekken 5› de PS2 a la pequeña gran pantalla de la portátil de Sony. Gráficos espectaculares y una jugabilidad peleona bestial.

3 Ultimate Ghosts'n Goblins (PSP)
Los viejos plataformas nunca mueren. Si no que se lo digan a Sir Arthur que nos demuestra en su gran salto con tirabuzón a PSP que sigue estando en forma.

4 Saints Row (Xbox 360)
¡Viva la caña a lo ‹GTA›! Tiroteos por aquí, mamporrazos por allá, explosiones por "maracuyá"... Eso sí, sólo lo recomendamos a mayorcitos.

5 Lego Star Wars 2 (PS2)
La asociación de Lego con la mítica saga no podía funcionar mejor. Lo hemos pasado bomba ¡y esta vez con la trilogía fetén!

Retrato R...

...Darth Vader



1
EDAD: Difícil de precisar. Esa mascarilla antiarrugas que lleva distrae lo suyo, aunque debe andar por los 50 tacos (en la primera trilogía, claro).
ALTURA: Dos metros, con toda su parafernalia biónica. Sin tacones, metro ochenta justitos.

2
GALONES: Unos cuantos: Emperador galáctico, Lord de la Orden de los Sith, mandamás de la legión 501 y del Escuadrón de la Muerte... y el tercer mayor villano de todos los tiempos, según el American Film Institute.

3
CURRÍCULO: De niño adorable aunque enfurruñado pasó a jovenzuelo malote por culpa de que se engolosinó con el Lado Oscuro. Después de darse a la mala vida y salir a por tabaco, intentó ser buen papá por su retoño Luke, pero naranjas de la China. Desde luego, se haría de oro en "Dolce Vita".

4
ARMAS: Espada láser y su vozarrón intimidador. Más que suficiente para aparecer en más de medio centenar de videojuegos desde hace mucho, mucho tiempo.
PRESENTE Y FUTURO: Estrella del reciente "Lego Star Wars 2" (aunque no le ha hecho gracia eso de poder ponerle el cabezón de Chewacca debajo del casco), seguirá siendo la estrella imprescindible de los nuevos juegos de Lucasarts. Faltaría más.

Te lo dice Galibo ...

A tiro limpio

Yo no sé ustedes, pero cuando yo me pongo con un juego de pegar tiros en primera persona, mi objetivo es bien claro: liquidar a todo lo que se me ponga por delante. Según mi filosofía, si acusa los disparos, es un blanco válido. Esto me ha llevado a acribillar todo tipo de objetos inanimados del escenario, como surtidores de agua, ventanas u ordenadores, para comprobar los resultados. Naturalmente, en los juegos donde vas acompañado de un pelotón de soldados a tus órdenes, las ejecuciones sumariales son lo primero que intento, con nefastas consecuencias para la misión.
Los civiles inocentes también son víctimas de mi gatillo fácil, pero el problema es que en algunos juegos son invulnerables. Vaya chufa, si los programadores no quieren que me los cargue, que los pongan detrás de un cristal antibalas o algo así. En ‹GTA› o ‹Hitman› estas cosas no pasan.
En todo caso, en ‹Prey› me llevé una gratísima sorpresa cuando, tras abatir a una de las víctimas de "la Esfera" con una llave inglesa, oigo a Tommy decir "Es mejor así" o "Lo siento, hermano". Caray, es justo lo que estaba yo pensando, pero no me esperaba que el protagonista del juego compartiera mis sentimientos. Al final va a resultar que el indio cherokee éste es un alma gemela.



Foro abierto

He leído que habrá un emulador de PS2 para PSP. ¿Para cuándo? Jorge Rodríguez (Madrid)

Ummm...¿No será un emulador de PlayStation para PSP? Esto es lo que se ha hecho público recientemente. La fecha no está determnada, pero nos podemos llevar la agradable sorpresa, probablemente, a principios del próximo año. La descarga de juegos de PSone para PSP comenzará en Japón en noviembre, coincidiendo con el lanzamiento de PS3. Suerte que tienen algunos.

Se habla de lo original que será la forma de juego con Wii, ¿pero qué me decís de los juegos? No vaya a ser que luego nos quedemos cortos con los títulos como en Game Cube. Belén Estrada (e-mail)

Tranqui colega, si te compras en el futuro esta consola no te van a faltar juegos. De entrada, para su lanzamiento, el catálogo se nutrirá de al menos 15 juegos, algunos tan apetitosos como «Zelda Twlight Princess», «Red Steel» y las últimas aventuras de Sonic. Pero es que además la consola se venderá en un pack que incluirá, entre otras cosas, una copia de Wii Sports, un aestupenda recopilación de cinco juegos deportivos: tenis, béisbol, golf, boxeo y bolos.

Puedes escribirnos a: José Abascal 55, Entreplanta Izda. 28003-Madrid.

O si prefieres por e-mail a: megaconsolas@estrenos21.com



AURICULARES PSP
Sólo para tus oídos

¿Preparado para disfrutar del supersonido de juegos como «GTA Liberty City Stories»? Pues ya no tienes excusa, con estos auriculares estéreo de Ardistel cuentas con control de volumen para poder sentirte como Tony Cipriani impartiendo justicia urbana. Los auriculares permiten conectarse con jack de 3.5 mm. al control de volumen, el cual también incluye las funciones Play/Pause, FF/REW y Hold de protección. Además, gracias a los botones I<< e I>>, podremos volver al principio de la canción que estemos escuchando, o bien pasar directamente a la siguiente canción. Por si fuera poco, también incluye un par de fundas de goma adicionales y una bolsa para transportar todo el set.

STARTER KIT
Complementos para DS



Un elemento más a añadir a la fértil "periferia" de la Nintendo DS es el Starter Kit de Ardistel. Esto es, un conjunto de accesorios que incluye un cargador para mechero de coche, seis fundas para cartuchos de juegos disponibles en dos colores diferentes, unos auriculares con sonido estéreo, una bolsa Playthru licenciada y exclusiva, un par de protectores de pantalla y hasta tres stylus de repuesto en tres colores diferentes. Así darle al lapicerito no será siempre una experiencia gris perla. En definitiva, un completo kit de instrumentos licenciados para que jugar con la consola de doble pantalla sea mucho más gozoso de lo que ya es.

XBOX LIVE VISION CAMARA
Webcam para tu 360

La reciente «Xbox Experience» sirvió de trampolín para la presentación de Xbox Live Vision, una cámara revolucionaria que permite videochatear con los amigos, cómodamente sentados en el sofá, a través de Xbox Live. De dimensiones "ergonómicas" respecto a la consola, también permite personalizar la experiencia de juego poniendo cara al identificativo del jugador, enviar mensajes de foto, videochatear con los amigos en tiempo real a través de Xbox Live e insertar imagen en algunos juegos de nueva generación. Por partes. El videochat hará posible poner cara a ese jugador con el que siempre jugamos, así como ejecutar algunos efectos de zoom, invertir colores, dibujar al usuario... Una gozada. Respecto a los mensajes con fotos, el jugador puede enviar una captura de su cara y enviárselo a sus amigos con diferentes efectos, para hacer las fotos más divertidas. Además, con Xbox Live Vision, el interfaz de Xbox se "customizará" con un efecto de cámara que permite «hacer transparente» la parte de atrás del jugador. Pero lo mejor es poder mantener una videoconferencia con jugones de clásicos arcades disponibles en el bazar.



ULTRAVIOLETA
Acción futurista en UMD



La explosiva Milla Jovovich ("Resident Evil", "El quinto elemento") protagoniza esta no menos dinamitera película, localizada a finales de siglo XXI, donde el Gobierno se ve en la obligación de eliminar a una raza de mutantes superiores en inteligencia y resistencia física. Un despliegue de artes marciales, acción sin límites, ciencia-ficción de luxe y, sober todo, ombligo de la Jovovich. Disponible en inglés, español e italiano con subtítulos en 19 idiomas.

MEGACONCURSO

GEARS OF WAR

Sorteamos 15 unidades de Gears of War para XBOX360. Si quieres ser uno de los elegidos que pueda disfrutar este magnífico juego, manda la palabra GEARS al 7210 seguido de un espacio y la respuesta a la pregunta que planteamos :

¿Cómo denomina al día que los Locusts salieron a la superficie?

A - Emergency Day
B – Resurection Day
C – Liberty Day

(EJEMPLO : GEARS B si crees que al día lo llamaron Resurection Day)



COSTE DEL SMS 0'90 + IVA • VÁLIDO PARA CUALQUIER MARCA O MODELO

FIN DE PROMOCIÓN 15/11/06

Los datos personales facilitados serán incorporados a un fichero automatizado titularidad de Estrenos 21 S.L., con domicilio en Madrid, calle José Abascal 55, para mantenerle puntualmente informado de todas aquellas novedades, ofertas y productos que puedan ser de su interés. De mismo modo le informamos que tiene derecho a acceder a sus datos, rectificarlos, cancelarlos u oponerse a su tratamiento mediante comunicación dirigida a Estrenos 21 S.L., incluyendo la referencia LOPD


16+
www.pegi.info

